1994年12月20日発行 平成2年6月16日第三種郵便物認可

SEGASATURN

SOFT BANK

SEGA SATURN Magazine

セガサターンマガジン

BEEP! メガドライブ
12月号増刊
BEEP! メガドライブ編集部責任編集

540 YEN



ALL ABOUT バーチャファイター

セガサターン版が200倍楽しめる大特集!

セガサターン ハード徹底解剖!!

スペック、周辺機器、特殊機能などセガサターンのすべてを紹介!

[特報!]
カプコン、コナミ、セガサターンタイトルついに発表!!

[特別付録]
バーチャファイター・ポスター&
バーチャファイター特殊入力技早見表

セガサターン・サポーター熱烈TALK
グレート・チキン・パワーズ/渡辺浩弐

[SOFT REVIEW]
MYST
WanChai Connection
クロックワークナイト
真説・夢見館
TAMA
麻雀悟空 天竺
ゲイルレーサー
GOTHA

[新作速報]
デイトナUSA
パンツァードラグーン

セガサターン開発者インタビュー、
サードパーティーインタビューなど
セガサターン情報をパーフェクトサポート!

FIRST ISSUE
Vol.1


WELCOME TO THE NEXT LEVEL
SEGA
SATURN FROM SAT
64ビット級・ものすごいゲームマシン誕生。
ものすごいソフト群が、これか
バーチャファイター
©SEGA 1993,1994
8,800円 11月22日発売
アーケード版をパワーアップ
完全移植! 超人気3次元CG
格闘アクション。
クロックワーク ナイト
～ペパルーチョの大冒険・上巻～ ©1994 SEGA
4,800円 12月9日発売予定
おもちゃの国の勇敢な騎士が、
さらわれた仲間を救出に!
視点移動3次元冒険アクション。
WanChai Connection
©SEGA ENTERPRISES,LTD. COMPUTER DESIGNED BY MICRONET
7,800円 11月22日発売
ジェームス三木脚本、
香港ロケ敢行!CG+実写
本格推理アドベンチャー。
真説・夢見館 扉の奥に誰かが…。
©1994 SEGA
7,800円 12月2日発売予定
君の感情がストーリーを変える!
感情入力システム採用
本格アドベンチャー。
～イスマイリア戦役～
COMPUTER DESIGNED BY MICRONET
7,800円 12月9日発売予定
ゲイルレーサー
6,800円 12月2日発売予定
TAMA
©TIME WARNER INTERACTIVE
5,800円 11月22日発売
麻雀悟空 天竺
©1994 CHATNOIR
5,800円 11月22日発売
MYST
7,800円 11月22日発売
表示価格は、消費税抜きの
標準小売価格です



URN
24 80
AKIRA
32ビット・RISC-CPU2基と7つのプロセッサによる分散処理が、64ビット級の驚異的な処理スピードをもたらした。3Dポリゴン、1670万色以上のスーパーリアル画像、PCM32chのハイグレードサウンド、そして業務用アーケードマシンをはじめ、さまざまなジャンルで続々と発売される超強力なソフト群—。64ビット級の圧倒的なパワーを秘め、セガサターン、地球のゲームシーンに、遂に登場。
バーチャファイター・セガサターン・エターナルバトルのお知らせ 店舗大会/94年11月中旬~94年12月中旬まで。地区大会/95年1月初旬（全国10地区） 全国大会/95年2月中旬(東京にて開催)●お問い合わせは…お客様相談センター（フリーダイヤル：0120-012235）へ！バーチャファイター2·エターナルバトルも開催予定。
SEGA
SEGA SATURN
11/22発売
¥44,800
SEGASATURN
株式会社セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター 0120-012235 受付時間 月~金10:00~17:00（除く祝祭日）

サターン計画、V宣言。

次世代32ビットセガサターンシステム完全互換機登場。

V宣言 その1

驚異の高精細映像&リアルサウンド。

ビクターVサターンは32ビットRISC CPUを2基搭載。高速3Dポリゴン、1670万色フルカラー表現など、未体験のスーパーグラフィックが目を奪う。さらにPCM 32チャンネルを採用、Vサターンならではの迫力あるサウンドがあなたの感動を増幅する。

V宣言 その2

ビデオCDなどマルチメディアへの発展も可能。

ゲームだけではなく、様々なマルチアミューズメントへと展開していくのがサターン計画。音楽ソフトや教育ソフト、さらにビデオCD対応（近日発売のオプション・ユニットが必要です）など、その可能性は次々とひろがっていく。



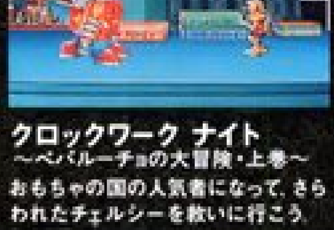
V宣言 その3

人気のアーケードゲームもゾクゾク登場！

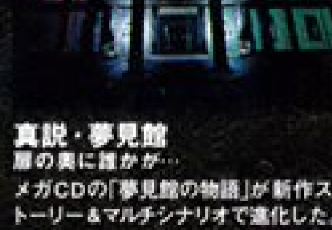


Virtua Fighter

バーチャファイター
業務用で大人気のCG格闘ゲームがオリジナルモードを加えてパワーアップ。



クロックワーク ナイト
〜ペパルーチョの大冒険・上巻〜
おもちゃの国の人気者になって、さらわれたチェルシーを救いに行こう。



真説・夢見館
扉の奥に誰かが…
メガCDの「夢見館の物語」が新作ストーリー&マルチシナリオで進化した。



ゲイルレーサー
あのラッドモビールに、2Pモード・ポリゴン敵車等の新要素を追加。



Victor
JVC
※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。
Amusecation
遊んだ方が、わかりあえるね。
こんなワクワクしたことない。
菅野美穂
次世代ヴァーチャル・ゲームマシン
ビクター V·SATURN 誕生
RG-JX1（11月下旬発売）
COMPACT disc
標準価格は設けておりません
日本国内において販売されている、このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
VICTOR CREATES IT.
ビクターへのお問い合わせ、カタログ請求は、型名及び住所、氏名、電話番号をご記入のうえ … [ビクターお客様ご相談センター] 東京：〒113 東京都文京区本郷3丁目14-7 ビクター本郷ビル TEL.03-5684-9311 大阪：〒543 大阪市天王寺区小橋町10-16大阪ビクタービル TEL.06-765-4161 RG係へ。
日本ビクター株式会社

PC-98シリーズ　DOS/V　Macintosh　FM TOWNS

SOFT BANK

パーソナル・コンピュータ
ゲームマガジン　ゲームブラスト

GAMEBLAST



創刊第2号
好評発売中
毎月8日発売
特別定価630円(税込)

特集1 格闘アクション新時代をリアルファイターに聞く
格闘ゲームの咆哮
正道会館・佐竹雅昭／全日本キック・前田憲作／リングス・前田日明

特集2 競走馬からゴキブリまで
あなたにも飼える電脳生物

新作NEW WAVE
ブランディッシュ3
銀河英雄伝説IV
紺碧の艦隊
パワードール2
クラシックロード3
ラグナレック

RPG復活宣言
ウィザードリィCDS

初心者のための定番ゲーム講座
シムシティ2000

メーカー騒動録原始人がゆく第2歩
(株)アローマイクロテックス

特報
アートディンク最新作 HR2／信長の野望〜天翔編
発売日決定! セガサターン

THE REVIEWS
PC-9821
RETURN TO ZORK
Microsoft Flight Simulator Version 5.0
ストライクコマンダー
PC-98シリーズ
ルナティックドーンII
ハイリワード
Windows
Lode Runner

DOS/V
Battle Bugs
FM TOWNS
スーパーストリートファイターII
Macintosh
The Manhole
セガサターン
バーチャファイター

他総勢28本

特別付録



特別付録　3.5" ディスク2枚組　PC-9821専用
アローン・イン・ザ・ダーク2 体験版

ソフトバンク株式会社／出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 TEL03-5642-8100,8101・販売局

GAME BEST SELECTION

「ペンドラゴン」リプレイ 三つの槍の探索



佐藤俊之 著／健部伸明 監修　　定価1,800円

テーブルトークRPG専門誌で好評を博した連載リプレイ「三つの槍の探索」。プレイに使用されたゲームシステム『ペンドラゴン』は、アーサー王伝説をテーマにしたRPGで、ゲームデザイナーはグレッグ・スタフォード、カバーおよび本文のイラストにはマンガ家のたいらはじめを起用。連載時のファンはもちろん、新しいRPGプレイヤーやアーサー王伝説に興味のある読者にも楽しめます。

蓬萊学園108の謎



ゆうせぶん 著／柳川房彦 監修　　定価1,500円

南海の孤島、宇津帆島にある私立高校、蓬萊学園は、生徒総数10万人、教師数1800人、140の公認クラブと、数千を数える同好会が存在する世界最大の高校です。この高校を舞台にした物語は、ネットゲームからはじまり、テーブルトークRPG、小説、ドラマCDとその世界を広げてきました。本書は、蓬萊学園のさまざまな事柄についてQ&A方式で、わかりやすく解説します。

好評発売中！

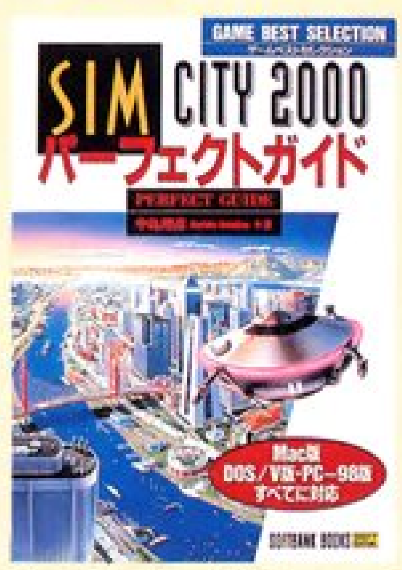
「ファー・ローズ・トゥー・ロード」リプレイ RPGセッションガイド



遊演体 監修　司史生/ゆうせぶん 著　定価1,600円

国産テーブルトークRPGシリーズの最新作、「Far Roads to Lord」の製作にあたったスタッフによる、初の公式ガイドブック。リプレイを中心に、ルールのリファレンスや、背景世界ユルセルームの解説を盛り込み、「F·ローズ」のマスターおよびプレイヤーに、その魅力とプレイ方法を紹介しています。

SIMCITY2000 パーフェクトガイド



中島理彦 著　定価1,600円

大人気シミュレーションゲーム「SIMCITY2000」の完全攻略ガイド。地下の高度利用モード、上下水道、地下鉄をはじめ、地形エディットやメインである都市建設モードなどの基本的操作から、用意された5つのシナリオの攻略法などを徹底解説。これ一冊で立派な市長さんになれる！

RPG幻想事典シリーズ
好評発売中!

逆引きモンスターガイド～東洋編
ヘッドルーム編著………定価1,800円

逆引きモンスターガイド～西洋編
ヘッドルーム編著………定価1,800円

戦士たちの時代
司史生/坂東いるか 共著　定価1,800円

チャンバラ英雄伝
柳川房彦/高井夏生/横山雄一 共著
定価1,800円

RPG幻想事典・日本編
飯島健男 著　……………定価1,860円

RPG幻想事典
早川浩 著　……………定価1,550円

●定価は税込みです　●お近くの書店でお求めください

ソフトバンク株式会社／出版事業部　SOFT BANK
販売局 TEL.03-5642-8101

CONTENTS

セガサターンマガジン　1994 VOL.1

カバーデザイン・渡辺　縁



特別付録　**バーチャファイター・ポスター&特殊入力技早見リスト**


CYAN
MYST
真実は噂を超える、注目の謎解きゲーム。ストーリーの面白さは秀逸。
すべての謎が解けたとき、あなたの中で何かが起きる。
「ミスト」という題の本から始まる
屈指のアドベンチャーストーリー
仮想の島に隠された謎を解決するのは、
あなたのイマジネーションと英知です
発売予定11月22日
希望小売価格¥7,800(税別)
SEGASATURN
この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGASATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです
日本国内において販売されている、このマークが表示されたソフトウェア・ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります
For sale and use only in Japan.
Software copyright 1994, Cyan, Inc. and Sunsoft. All rights reserved.
Cinepak for Sega.
INTERPROG
SUNSOFT®
〒483 愛知県江南市古知野町朝日250 TEL.(0587)53-2192
CD-ROMでなければ表現できない高精細映像。

WELCOME TO SEGASATURN WORLD

11月22日本体発売！
44,800円

セガサターン、ついにテイク オフ！
新たなゲーム・シーンの幕開けだ！



〈SPECIFICATIONS〉

CPU : MAIN SH2 (32bit RISC 28.6MHz) ×2
CD DRIVE CONTROL : SH1
SOUND 68EC000 (11.3MHz)
RAM : WORK RAM 16Mbit
VIDEO RAM 12Mbit
SOUND RAM 4Mbit
CD BUFFER RAM 4Mbit
GRAPHIC : 16,770,000 FULL COLOR
POLYGON, TEXTURE MAPPING
SOUND : PCM32ch

PHOTO/鬼頭栄次

1994年11月22日、太陽系6番めの惑星にちなんで名づけられたセガサターンが、ついにデビューする。
世界初の16ビット家庭用ゲームマシン・メガドライブの発売から6年が経過した今、セガの家庭用ゲームマシンは32ビットデュアルRISC CPUを搭載した次世代マシン・セガサターンに進化した。
もう、後戻りはできない。
次世代の感性とテクノロジーが、ゲームシーンに新たな可能性を与えてくれることを信じて、
WELCOME TO SEGASATURN WORLD !



〈SEGASATURN MAGAZINE VOL. 1 GAME LIST〉

SEGASATURN
EXTERIOR&SPEC

44,800円というハイコストパフォーマンスで発売されたセガサターン。このマシンのスペックに秘められた可能性とは？

デュアルRISCチップを搭載するハイパーアミューズメントボックス

もうすでにサターンを手にしている人は、ハードのポテンシャルを存分に実感していることだろう。マットシルバーの重厚感あふれるボディには、無限の可能性がギッシリつまっている。メインCPUとして２つのRISCプロセッサを搭載し、なおかつ倍速CDドライブを採用することで、強力なグラフィックス＆サウンド性能をいかんなく発揮できるアーキテクチャを実現した。ハードの詳しい解説は後述するとして、軽く外観の説明をするとしよう。サターンの〝顔〟ともいえる上面パネルは、パワースイッチやリセットボタン、CDパネルのオープンボタンがある。これらのボタン類はスマートにデザインされ、極端に目立つことなくボディのデザインや色調にうまくとけ込んでいる。こういった何気ない部分にもサターンの魅力を感じとれるはずだ。



HST-0001・RG-JX1 ―― SPEC

CPU	メイン サウンド	SH2 (28.6MHz、25MIPS)×2 68EC000 (11.3MHz)
メモリ	ワークRAM ビデオRAM サウンドRAM CDバッファRAM IPL ROM バックアップRAM	16Mビット 12Mビット 4Mビット 4Mビット 4Mビット 256Kビット
グラフィック	解像度 同時発色数 パレット発色 スプライト	320×224ドット他 1677万色以上 2048/1024色 拡大縮小、回転、変形スプライト
スクロール	最大 XYスクロール面 回転スクロール面 拡大縮小面 ウィンドウ面 特殊機能	5面 4面 2面 2面 2面 横ラインスクロール 縦セルスクロール 半透明・半輝度処理
CG性能	ポリゴン 特殊機能	専用ハードウェア搭載 ワイヤーフレーム フラット、グローシェーディング テクスチャーマッピング
サウンド	PCM音源または FM音源	32ch (量子化数16ビット、 サンプリング周波数最大44.1KHz) オーディオDSP搭載
その他	CDドライブ	インテリジェント倍速CDドライブ
サイズ/重量		260×230×83 (mm) /1.6(kg)

SEGASATURN

SEGA

マルチプロセッサがハイパフォーマンスを発揮する

サターンを含めた次世代機（PSや３DO）に共通して言えるアーキテクチャの特徴は、RISCプロセッサの採用、グラフィックやサウンドを処理するための専用プロセッサの搭載だ。メガドライブやスーパーファミコンのように、サウンドのコントロールに専用のCPUを搭載していた例もあるが、それらの処理をもっと細分化し、専用プロセッサの更なる性能アップを図って、マルチプロセッシング構成を高い次元で実現させたのが次世代機だと言える。だから、新ハードのメインCPUには余計な負担がかからない。特に、セガサターンやプレイステーションなどのポリゴン機能を持たせたマシンでは、ジオメトリ演算やレンダリング演算さえも専用のプロセッサが計算する。サターンの場合は他にも、BGのスクロールや拡縮回転、スプライト機能（VDP2によるエフェクト）、サラウンド処理（DSPによるリバーブや音域、音程変換）など、ほとんどの特殊機能は専用チップが行う。また、SH２の採用によりシンクロナスDRAM（高速アクセスメモリ）も活用している（ワークRAMの８Mビット、ビデオRAMの1.5Mビット）。合計９つの高性能プロセッサを持つサターンには、高い将来性が備わっていると言える。



プログラムの高効率処理と低消費電力がウリのSH2。



サウンドコントロールに68000CPU。なんという贅沢。

トップメーカーのテクノロジーが結集
サターンワールドを広げる互換ハード

V・SATURN
Victor

サターンを語る上で忘れてはならないのが、このハードの開発に携(たずさ)わった日立、日本ビクター、ヤマハの存在だ。日立はメインCPUであるSH2や、SH1を搭載したCD-ROMプレイヤー部分の開発に当った。また日立家電が「日立メディアフォース」を設立し、独自のルートを通じてハードとソフトの販売をしていく。ヤマハは、FM音源もモジュレートできる32チャンネルのPCMの音源部分を担当。制限のあるコストの中で、素晴らしい音源チップを開発した。日本ビクターは、倍速CD-ROMドライブの開発協力や画像圧縮技術の提供、プロテクションを含めたサターンフォーマットのソフトウエア支援、そして、完全互換機であるVサターン（11月22日発売／店頭設定価格）の販売を行う。3社がサターンのシェア拡大を強力にバックアップし、ビクトリーに導くだろう。



外観のデザイン性能共にセガサターンとまったく同じ。唯一違うのはツートンボディカラーのみだ。セガサターンと比べると、ダークグレーの落ち着いた色調が大人ウケしそうな雰囲気。AV機器と並べても渋くてカッコイイ。





CONTROL PANEL



セガ＆Vサターンに共通するコントロールパネル。IPL ROMの管理下でさまざまなCDフォーマットの再生（これについては後述）やコントロール、バックアップメモリの管理、DSPによるボイスキャンセルやサラウンド効果（このDSPエフェクトは音楽用CDのみ有効）の設定ができる。

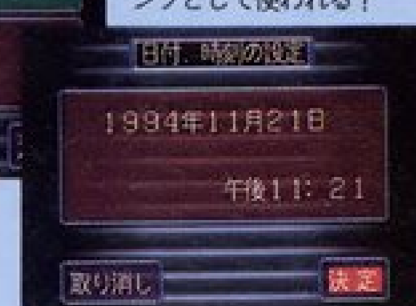
ユーザー設定



ユーザー設定モードは3つ。メモリのデータ管理画面から入ることができる。



日本語はもちろん、英語・フランス語・ドイツ語など、6カ国の言語表示を選択することができる。



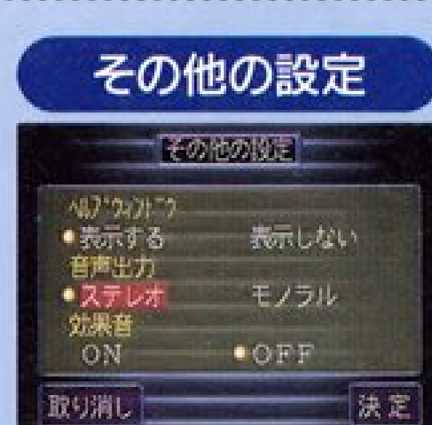
日時の設定は2199年まで設定可能。この設定はバックアップデータのタイムスタンプとして使われる？

メモリ管理



本体内にある256Kビットのバックアップメモリの管理を行う画面。

その他の設定



ユーザー設定の項目のひとつ。音声のモノラル／ステレオ設定などができる。

サウンドエフェクト



CD音のピッチ変更とリバーブ・エコーレベルのサラウンド効果を設定可能。

SEGASATURN HARD DETAIL

大きな可能性を持つサターン。そのポテンシャルは各パーツからもうかがえる。そこでハードの細部を徹底解剖！

Front-View

フロント面は、プレイヤーとサターンを結ぶコントロール端子が２ポート用意されている。同梱されているコントロールパッドは１つだけなので、「バーチャファイター」などの対戦可能なゲーム用に、別売りのパッドをもう１つ買っておくのもいい。



コントロール端子

９ピンの特殊コネクタを使用したコントロール端子。専用パッドの他に、バーチャスティック、シャトルマウス、レーシングコントローラ、マルチターミナル６などが接続可能。



セガサターンコントロールパッド



外見のデザインはメガドライブの６ボタンパッドとほぼ同じだが、MDパッドよりもひと周り大きく、肩の部分にL・Rボタンが追加され８ボタンになった。

Top-View

パワー＆リセットボタンにアクセスランプ、CDパネルにカートリッジスロットなど、左右対称に配置されたデザインは、今までのゲーム機とは一線を画す洗練されたイメージを与える。中央にはネームロゴと、フォーマットを表すサターンマークをプリント。他には何も語らぬ上品さがいい。



カートリッジスロット

なにもソフトのメディアはCD-ROMだけとは限らない。このカートリッジスロットはROMによるソフトの供給も可能だ。今のところ、パワーメモリがこのスロットを使う周辺機器として名乗りを上げている。しかも、拡張スロットとしての機能も兼ね備えているので、将来このスロットを利用した周辺機器が次々と登場するはずだ。サターンの将来性を予感させる。



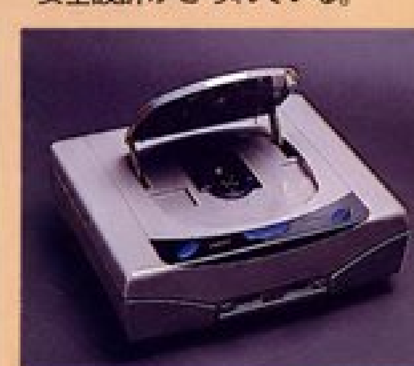


パワーメモリー

まずはバックアップメモリの増設を目的とした"パワーメモリー"がこのスロットを使用する。

トップローディング式CDドライブパネル

サターンのCDパネルは、オープンボタンでいつでも開けられるようになっている。フロントローディング式の多くは、電源が切れるとCDの出し入れができない。また、パネルを開けると回転が停止する（電源投入時）安全設計がとられている。



パワーボタン・ランプ

その名のとおり、サターンの電源を入れるスイッチだ。ボタン式なので１度押すと電源オン、もう１度押すと電源オフといったように、ロック式のボタンを使っている。隣には、電源供給確認用のパワーランプがある。

リセットボタン・アクセスランプ

リセットボタンは、電源を切らずに本体を初期化することができる。アクセスランプは、CDアクセス時に点灯し、ポーズ中は消灯。待機中は点滅だが、早い点滅は本体かソフトに異常が発生したことを示す。



Side-View

左右の側面にはスイッチやコネクタ類など、本体の機能に関わるモノはいっさいない。あるのは通気孔のみだ。この通気孔を塞(ふさ)がないように注意したい。SH2は低消費電力型で、発熱量が少ないとはいえ、プロセッサの数も多く、また、電源トランスも内蔵しているから、放熱対策を怠ると故障の原因になる。



R

右側面は上部に横一列に並んだ通気孔があるだけ。ここを塞いでしまうと、放熱効果が悪くなり本体内の温度が上昇し、故障や誤動作の原因にもなりかねない。だから置き場所には十分注意すること！

L

左サイドも右と同じく通気孔がせいぜんと並んでいる。ところが、フロント面に近い部分は通気孔の並び方が円形状になっている…。もしかすると、放熱ファンをつけようとした形跡なのだろうか？



Rear-View

背面には、電源端子にAVマルチ出力端子、コミュニケーションコネクタ、そして拡張スロットと、入出力ポートやコネクタがある。当面は電源コードとAV端子しか使わないだろうが、近い将来、各種の拡張機能によって、活用されることになるだろう。



電源端子

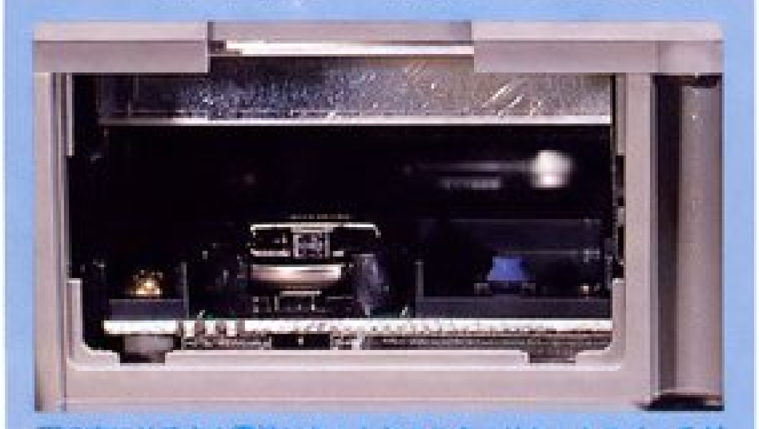
ここには、AC100Vの電源コードを接続する。サターン本体内に電源トランスが入っているので、ACアダプターに悩まされることはない。ちなみに形状はプレイステーションと同一だ。



電源コードは本体に同梱されている。電源トランスは本体内蔵が正解。

拡張スロット

フタを開けると、リチウム電池ソケットとマスターリセットスイッチの奥に拡張スロットが見える。カートリッジスロットとは異なり、通常差し換えを頻繁に行う必要がないオプション類の装着に使われそうだ。具体的には、来年早々にも発売が予想されるビデオCD対応用のボード（カード）を、このスロットに装着する。将来的にはサターン本体の性能アップに利用されるかもしれない。



下の方にリチウム電池ソケットとマスターリセットスイッチがあり、その奥にハーフピッチの拡張コネクタが見える。

コミュニケーションコネクタ

外部と相互のデータ交換を可能にするのがこの拡張通信端子だ。ゲームギアのように本体同士を結んだ対戦などを可能にしたり、公衆回線を利用した通信などができる。メガドライブでも電話回線を利用してソフトウエアをダウンロードすることができたが、サターンでは同じく電話回線の利用やCATVによるデータ通信が構想に入っている。現実にも、MIDI機能や家庭での通信カラオケ端末といった役割が検討されているし、ゲーム以外の利用に大活躍しそうだ。

電池ソケット・マスターリセットスイッチ

電池ソケットには"CR2032"というリチウム電池をいれる。この電池は、本体に内蔵されている時計機能とバックアップ用SRAMのバッテリーとして使われる。電池が切れても電気屋さんに売っているから心配なし。マスターリセットスイッチは、本体にイニシャライズをかけるスイッチ。

A/V出力端子

メガドライブと同様に、この複合型端子から専用ケーブルでA／V出力が得られる。この端子はカスタムコネクタなので、形状が似ているメガドライブ2のケーブルも使えない。同梱されているのは、ビデオ出力とステレオ音声のAVケーブルだが、S端子やRFユニットが必要な人は、別売りの専用ケーブルを購入する必要がある。RGBケーブルの早期発売を望む！

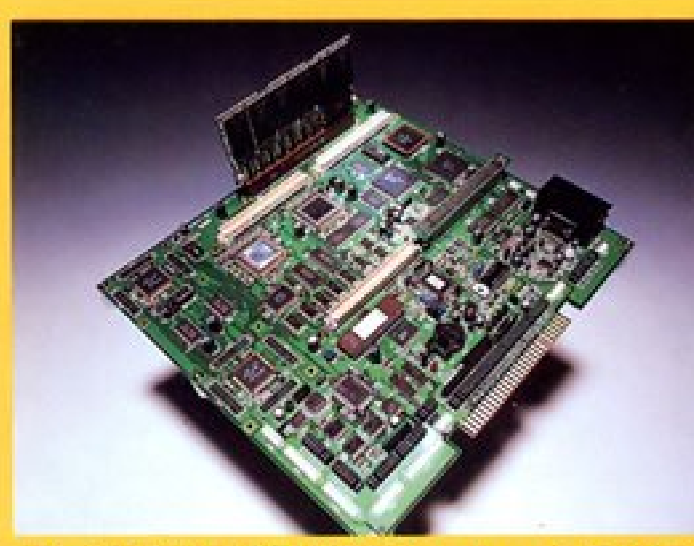


これはビデオケーブル。きれいな映像を楽しみたい人はS映像ケーブル接続を！

アーケード用基板ST-Vと共通仕様

サターン本体と共通仕様のアーケード用基板ST-Vのことについてチョット触れてみよう。ST-Vとは、サターンのアーキテクチャそのままに開発された業務用基板で、違う部分といえばメモリ部分ぐらい（そこで開発コードはタイタンと呼ばれていた）。サターンのメモリ供給は基本的にCD-ROMだが、ST-VはマスクROMを大量に使用する。この部分を除けば、あとはほとんどサターンと同じ。すなわち、ST-V用に開発されたソフトは移植が非常に容易で、ほんの数カ月もあればサターン用ソフトとして発売することもできる。

今のところ「ゴールデン・アックス・デュエル」など10タイトルの開発が進んでいるとのこと。あとはST-Vで面白いソフトが数多く出てくれることを祈るのみだ。そうすれば、おのずとサターンのソフトも充実していくのだから。



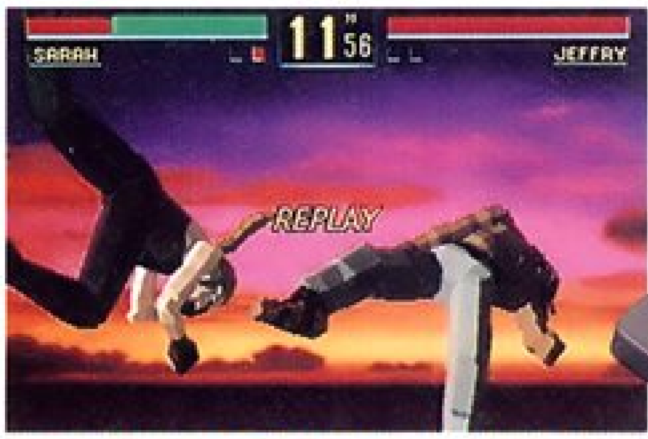
サターンとST-Vは、ほぼ共通仕様のハード。…ってことは、移植に関する相性度はバッチリ！　心強い味方だね。

SEGASATURN
PERIPHERAL EQUIPMENT

本体と同時発売のものから、将来を見据えた機器まで。セガサターンには充実した周辺機器が多数用意された。

バーチャスティック
●11月22日発売
●4,800円

本体と同時発売のサターン専用ジョイスティックだ。「バーチャファイター」と一緒に、このスティックを購入する人も多いはず。ゲーセン感覚そのままに楽しむには、やっぱりスティックが一番いい。機能面では連射機能が充実していて、8つのボタンすべてに設定できる。





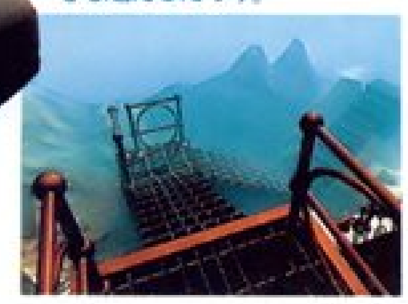
バーチャスティックを普及させるVF。パッド対スティックの闘いが多くの家庭で繰り広げられているに違いない。

シャトルマウス
●11月22日発売
●3,000円

アドベンチャーやシミュレーション系のゲームの必須アイテムといえば、マウスである。この「シャトルマウス」も本体と同時発売で、3,000円とかなりリーズナブルだ。ゲーム以外でも、グラフィックやサウンドツールのようなソフトにも威力を発揮しそう。



シャトルマウス対応第1弾ソフトは「MYST」。この組み合わせで30万円以上するマックの環境をも超えるだろう。



マルチターミナル6
●1月発売予定
●3,000円(予価)

家族や多人数の友達と遊べるソフトが増えてきた。サターンの高速処理は、多人数プレイのゲームにも当然生かされるだろう。この「マルチターミナル6」は6つのポートを持ち、最高12人までの同時プレイを可能にしてくれる。パッドも買わないと。





まずは「ビクトリーゴール」に対応しソフトと同時に発売される予定。以降のタイトルにも期待。

レーシングコントローラー
●発売日未定
●価格未定

レースゲームにはなくてはならない「レーシングコントローラ」。ハンドルの左右上部には3つずつボタンが、内側にトリガー式のL・Rボタンが配置される。「デイトナUSA」と同時に発売予定だ！





チルト機能もついて、置き場所にもかなりの自由度が持たせられる。重量感もバッチリ。

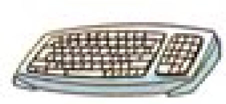
コードレスパッド

メガドライブにはつい最近登場したコードレスパッド。サターン用はどのような仕様になるか不明だが、できれば信号の受信角度の広いものを期待したい。価格、発売日とも未定だが、登場は意外と近いかも。



キーボード

〝サターンにキーボード〟というのはあまりピンとこないが、高解像度のインターレーススキャンモードを使えば、ワープロなみの文字表示も可能だから、パソコン通信などができるかも。価格・発売日は未定。



フロッピーディスク

データのセーブには今のところバックアップRAMの利用がアナウンスされているが、容量あたりのコストが非常に高い。フロッピーディスクは安価で、取扱いも手軽といったメリットがある。価格・発売日未定。



ハードディスク

将来性などを考えると、ハードディスクは大いに期待できる。比較的小型で大容量。しかもシークやアクセスが速く、使い勝手がよい。解決すべき問題は、コストと信頼性か…？ 価格・発売日未定。



OTHERS

パワーメモリー
12月2日発売／4,800円
RFユニット
11月22日発売／2,000円
ステレオAVケーブル
11月22日発売／2,000円
S端子ケーブル
11月22日発売／2,000円
モノラルAVケーブル
11月22日発売／2,000円



これ以外にも多くの周辺装置を企画中とのこと。サードパーティーからの発売もありそうだ。本体同梱は、パッド（1個）、ステレオAVケーブル、電源ケーブル。

セガサターンソフトは奇麗な映像で楽しみたい

右の画面写真は左から、ビデオ、S端子、RGB出力を使って撮影したものだ。サターンの素晴らしいグラフィック性能を満喫するために、モニタやケーブルにもこだわってみては？

映像クオリティ →



SEGASATURN MULTI CD PLAYER

サターンはゲームプレイだけでなく、さまざまなCDフォーマットに対応する。マルチプレイヤーとして活用できるのだ。

MUSIC CD (CD-XA)

改めて説明することもないであろう音楽用CDの再生。12cm＆8cmの両方にきちっと対応している。サターンで音楽CDを再生するメリットは、DSPエフェクトがかけられることだろう。曲のピッチを変えたりサラウンドモードでリバーブをかけたりできる。また、ボイスキャンセルもできるぞ！



音楽CDの再生画面。日本ビクター自慢の8倍オーバーサンプリングデジタルフィルターを搭載し、本格的なサウンドが満喫できる。

CD-G/CD-EG

CD-G（CDグラフィックス）とは、CDのサブコードエリア（CDのいちばん内側にあるエリア）に文字やグラフィック情報が書き込まれたCDのこと（CD-EGはグラフィックを256色に強化）。音楽CD同様に曲が聞けるうえ、歌詞やグラフィックを画面に表示することができる。サターンは次世代機の中で唯一標準でこれに対応。



CD-G対応のタイトルは意外と多い。キミの好きなアーティストのCDも、CD-Gに対応しているかもしれないぞ。要チェックだ！

CD PLAYER CONTOROL

サターン用のCD-ROMはもちろん、音楽CD、CD-G、CD-EGのソフトはコントロールパネル画面ですべての操作が可能だ。ソフトをセットしてCDドライブのフタを閉じれば自動的にCDのフォーマットチェックをしてくれる。あとは画面上で再生、スキップ、リピートなどの操作をすればいい。ちなみに、パッドにある8つのボタンで各機能のダイレクト操作も可能だ。





サターンならではのサウンドエフェクト機能。曲のテンポを変えたり、ボイスキャンセルをかけたりと、いろいろなことができる。ただし、エフェクトは音楽CDにしかかからない。



操作項目は専用のCDプレイヤーにも引けを取らない。



各機能は、パッドにある8つのボタンでダイレクト操作。



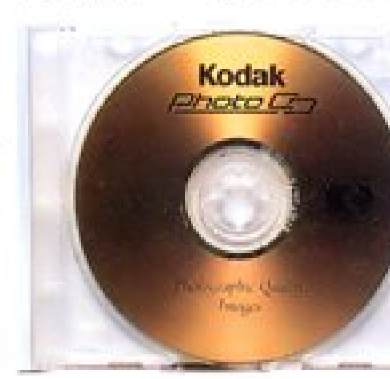
CD-Gだと認識すると、CD-Gチャンネルが現れる。

PHOTO CD (OPTION)

フォトCDは、普通の写真で撮った35㎜サイズ（他のサイズも有）のポジまたはネガフィルムをプロラボで取り込み、デジタル化した画像データをCDに記録したものだ。そのクオリティは、フルカラーで通常768×512ドット。最大で3072×2048ドットの解像度が得られる。ディスク1枚には約100枚ほど（標準解像度）の写真が入る。

サターンには、このフォーマットを再生可能にするデコーダカートリッジが近日中にも登場する予定だ（価格未定／発売日未定）。自分で撮影した写真も、フィルムをコダックの取扱い店へ持ち込んで注文し、CD化すれば、サターンをアルバムとして活用できる。

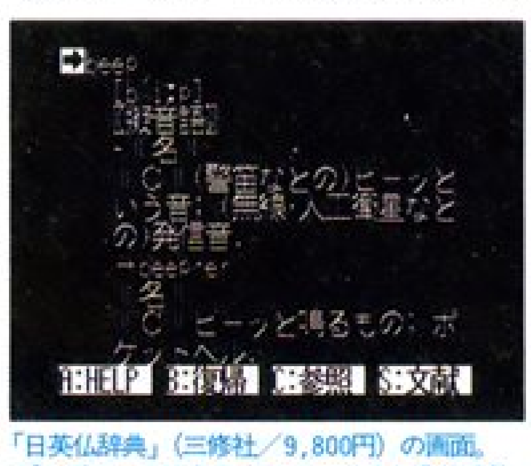
費用は、空ディスク1000円＋手数料500円＋60〜80円×枚数。100枚で1万円程度。




市販品のフォトCD対応写真集。タイトルも少しずつ増え始めている。

Erectronic Book (OPTION)

8cm CDにテキストと簡易グラフィック、それに音声データを収録した電子ブック。ワンダーメガ（メガCD）でもデコーダカートリッジが発売されたが、サターンも同様に対応する予定だ（発売日未定／価格未定）。もちろん検索はよりスピーディーになるだろう。英和辞典や国語辞典、それにガイド、データベースなど、対応ソフトはすでに200タイトルを超えている。使ってみるとかなり便利だ。


「日英仏辞典」（三修社／9,800円）の画面。プルダウンの検索方式でパッドでも操作可能。

主なラインナップ

広辞苑　第四版
・岩波書店／発売中／8,200円
CDジャーナル　LDデータブック
・音楽出版社／発売中／4,944円
百人一首
・小学館／発売中／3,914円
ザ・プロ野球
・紀ノ国屋書店／発売中／3,914円
THE FIVE STAR STORIES CHRONICLE 2
・トイズプレス／発売中／6,000円
姓名判断
・三修社／発売中／5,800円
ニューホライズン　イングリッシュコース
・ソニー／発売中／4,944円
大学入試出る順　英単語ターゲット1900
・旺文社／近日発売／6,800円
現代用語の基礎知識'93
・自由国民社／発売中／3,950円

VIDEO CD (OPTION)

今秋になって注目を浴びているビデオＣＤ（Ver.2.0）が、セガサターンでも近く楽しめるぞ。本体背面の拡張ポートに、専用のビデオＣＤカード（来年発売予定／価格未定）を装着することで、再生可能になる。ビデオＣＤは、ＭＰＥＧ１（Moving Picture Experts Group　phase 1）という動画圧縮技術を使用し、フルカラー352×240ピクセルの動画を最大74分再生できる。専用のビデオＣＤプレイヤーが約70,000円近くするのに対し、サターンで再生すれば、本体＋ビデオＣＤカードの価格を投資でするだけでゲームとビデオＣＤが楽しめるわけだ。


拡張ポート対応の周辺機器が早くも登場だ。しかも、あのビデオＣＤだとは驚き！

続々登場するビデオCDラインナップ

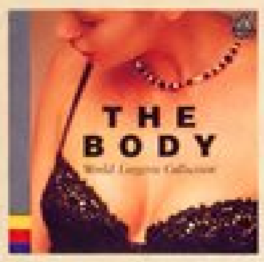


Tenderly Tour'94　高橋由美子／ビクターエンタテインメント／4,500円／12.7発売



酒井美紀・16才　酒井美紀／ビクターエンタテインメント／4,500円／12.7発売


スーパーストリートファイターⅡＸ～超絶技巧編～／テイチク／4,800円／発売中



THE BODY～ワールド・ランジェリー・コレクション～／テイチク／3,605円／発売中

ぼくらの７日間戦争（映画）
・シネマサプライ／4,500円／発売中
時をかける少女（映画）
・シネマサプライ／4,500円／発売中
麻雀放浪記（映画）
・シネマサプライ／4,500円／発売中
ザナドゥ　ドラゴンスレイヤー伝説
・シネマサプライ／3,800円／発売中
ロードス島戦記①～⑤（アニメ）
・シネマサプライ／各2,800円／発売中
火の鳥　ヤマト編（アニメ）
・シネマサプライ／3,800円／発売中
江口寿史のなんとかなるでショ！
・シネマサプライ／2,800円／発売中
PSY・S:Music In Your Eyes（音楽）
・ＳＭＣ／4,800円／11月21日発売
大阪ぐるりとひとめぐり（ガイド）
・テイチク／3,500円／発売中
美リュージョン・コレクション　渡辺美奈代
・ＳＭＣ／5,800円／11月21日発売

最先端のビデオCD技術を持つ日本ビクターが全面協力!!



もともとＣＤ１枚の容量では、普通に圧縮を使わないで映像（動画）を入れると、40秒くらいしか入らないんです。それを約140分の１に圧縮して、映像が74分入るようにするのがMPEG１という規格なんです。圧縮にはいくつか方法がありますが、例えば、変化しないデータは取り込む度に持たず、使い回しをするということですね。それをオーサリング（ビデオＣＤのデータに変換する）の際に行います。音の方は、ミニディスク（ＭＤ）などと同じ方法で、約６分の１に圧縮しています。

Ver.2.0というのは、これまでの規格に加え、メニュー再生がついて、分岐による簡易のインタラクティブ性を持たせています。またMPEG動画（352×240ドット）に加え、静止画（高精細モードで704×280ドット）が入れられます。

ビデオＣＤは構造が今までのＣＤとまったく同じなので、工場の生産ラインもそのまま使える。それにデジタル技術ですから、これまで音楽ＣＤがたどってきたように、カスタム化することで、ハードもソフトもどんどん値段が下がり、普及すればソフトも充実してくるわけです。

そんな状況の中、サターンは、単なるゲーム機ではないということで、最初からビデオＣＤ機能を加えることで合意し、最も得意である私達が担当しました。開発は、研究所レベルまで加え、そのノウハウを駆使しています。まだ継続して開発をやっている最中ですが、Ver.2.0の完全再生にプラスアルファのある商品を提供します。（日本ビクター　オーディオ事業部部長　海野氏・写真）

日本ビクターは動画圧縮技術には長年のノウハウがあり、トップクラスのメーカー。ビデオCDは同社とフィリップス社が1993年に確立した「カラオケCD」規格に基づき、ソニーと松下電器を加えた４社で標準化した規格。



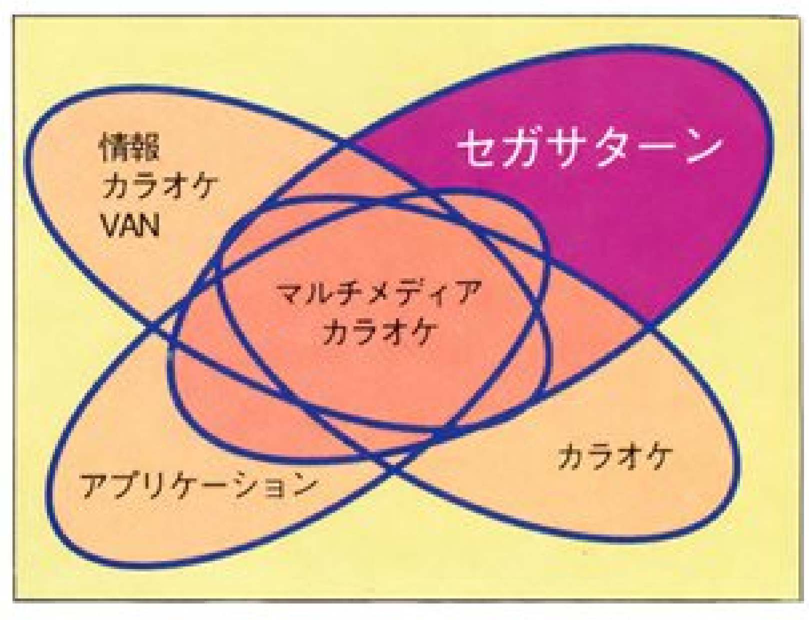
SEGASATURN NETWORK&NEXT

セガサターンは、今だけのゲームマシンではない。将来…21世紀を見据え、対応するマルチエンタテイメントマシンだ。

最後に、セガサターンの今後の展望について触れてみよう。去る10月13日、セガ、ＮＥＣ、ＣＳＫ総合研究所の３社は、共同出資でＳＭＮ（セガ・ミュージック・ネットワーク）という新会社を設立した。ＳＭＮでは〝プロローグ21〟という通信カラオケシステムの販売やサービスを12月から行い、カラオケはもちろん〝カラオケＰＣ-ＶＡＮ〟にアクセスし、ニュースや占い、天気予報など、あらゆる情報を提供する。しかもプロローグ21は、セガサターンの互換機能を持っていて、セガサターンのソフトも楽しめる。……ということは、この新事業、セガサターンの拡張性を意味することだとも考えられる。将来、家庭用の通信カラオケサービスを行う構想もあるというから、セガサターンを持っていれば、ゲーム、カラオケ、情報サービスなど、あらゆるメディアの恩恵を授かれるかもしれない。



通信カラオケシステム〝プロローグ21〟。サターンと互換性を持つ。



プロローグ21を中心とする今回の新事業は、通信カラオケだけにとどまらず、通信を利用してさまざまなメディアとのアクセスを可能とし、マルチメディア端末機としての可能性を示すものといえる。

ALL ABOUT バーチャファイター

オール アバウト

発売直前大特集

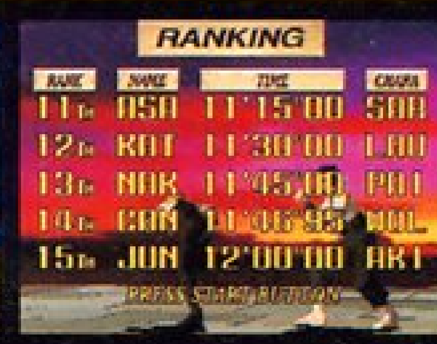
セガサターン版が
200倍楽しめる!











いよいよ11月22日、セガサターン版「バーチャファイター」がキミの家にやってくる！



Virtua Fighter SEGA SATURN

これを読めば200倍さらに楽しめる!!

待ちに待った、セガサターン版「バーチャファイター」の発売も、もう目前！ もしかしたら、この本を見ている人は、もうすでにソフトとハードを手に入れて、遊びまくっているかもしれない。

もちろん、これから買うかどうか迷っている人も当然いるんじゃないかな？ というわけで『セガサターンマガジン』では、そんなみんなを満足させるべく「バーチャファイター」の大特集を組んでみた。各キャラの解説や攻略はもちろん、初公開の㊙データや開発秘話など、とにかく役立つ情報が満載だ!! コマンド早見表のポスターと一緒にこれを読めば、セガサターン版が200倍楽しめるぞ!!



ついにこの日がやってきた！思う存分遊びつくそうぜ!!

これが今最大の話題作「バーチャファイター」だ!!

セガ初のCGレースゲーム「V.R.」のピットクルーにおいて、実験されたという〝ポリゴンで人間を動かす〟という試みは、多くの困難を乗り越え、世界初の3DCG対戦格闘ゲーム「バーチャファイター」へと進化し、昨年末にゲームセンターに登場した。従来のドット絵の格闘ゲームとは一線を画したこの「バーチャファイター」は、今最も注目を集めているゲームだ。「2」も好評稼働中だぞ！

バーチャファイター（業務用）



飛び道具なしの硬派な作りと、ポリゴンならではのダイナミックな視点は、見る者を魅了し圧倒した。いまだに人気は衰えず。

セガサターン版



セガサターンの目玉商品として移植されたセガサターン版「バーチャファイター」。早くもあの人気作が家庭で遊べてしまうぞ。

「VF2」も控えているぞ！



今月からゲームセンターに登場し始めた最新作「バーチャファイター２」もセガサターンへの移植が決定しているぞ。期待大。

AM2研とは？

正式名称〝セガ第２AM研究開発部〟、通称〝AM２研〟。昨年末に出た「バーチャファイター」から、椰子の木のシンボルマークを採用し、信頼のブランドとして売り出す。セガを代表する天才プロデューサー鈴木裕をリーダーとして注目を浴びているこのチームは、かつては「スペースハリアー」「アウトラン」などの体感シリーズを生み、今またCGゲームの最先端で話題作を輩出している。今後も注目だ！



▲AM２研部長
鈴木 裕

アーケード版にない魅力も満載！まさに満足度は120%!!

今なお、アーケードで大人気稼働中の「バーチャファイター」。アーケード版の登場から１年も経たずして"完全移植"に成功したセガサターン版は、操作性から効果音に至るまで、まさにアーケード版に忠実に移植されている。

なんといっても、アーケードの人気作が家でいくらでも遊べるというのはうれしいことだが、セガサターン版「バーチャファイター」には、アーケード版にもなかった要素が、さらにたくさん用意されているという。

AM２研の鈴木裕部長が「120%のデキ」と明言するセガサターン版の魅力とは、はたして何か？ 充実したオプションと、プラスα された部分について、まずは項目ごとに迫ってみるぞ!!

CHECK POINT 1 マニアも納得!? ここまで移植されているぞ!!

おさげもなびく



若干キャラのポリゴン数は少なめだが、肝心の操作性や、技の再現度など、「バーチャファイター」の魅力の移植度はまさに完璧なデキになっているセガサターン版。特にパイやサラのおさげが自然になびくさまは、必見もの。細かな移植度もバッチリだ。

鉄山靠投げに



ジェフリーのトーキックスプラッシュも



見た目や操作性だけが語られがちなセガサターン版「バーチャファイター」だが、さらに細かく見ていくと、マニアの間で有名な"鉄山靠投げ（※アキラが鉄山靠を出した瞬間に投げコマンドを入れると、どんなに離れた間合いでも、ワープして投げが決まる）"やジェフリーの"トーキックスプラッシュ（※トーキック後にスプラッシュコマンドを入れると、相手が背中を向けていても、前にワープしてかかる）"などまでも、ちゃんと入っていることがわかる。これについてAM２研は、「今回は完全移植を目指したため、ゲーム性に問題がなければ忠実に入れる方向にしましたので……」とコメントをくれたが、一方でサラのダブルステップニー（※アーケード版では、２発目のキックが当たるべきなのに、ほとんど当たらないようになっていた）や、ジェフリーのライデンドロップ（※これも特定の技の後には、当たり判定がなくなることがあった）などは、キチンと技が当たるように修正されているとのコメントももらった。

まさしく"完全移植"という名目に恥じないデキに仕上がっていると言えるぞ。

CHECK POINT 2 キャラ替えも可能!!



アーケード版では、コンティニューした時に、同じキャラクターを強制的に使うことになっていたが、このセガサターン版では、キャラクターが随時変更できるようになっているのだ。これで、負けてもいろいろなキャラで勝ちにいけるというわけだ。家庭用ならではのうれしい配慮だよね。

CHECK POINT 3 家庭用ならではのオプションもいたれりつくせり！

体力



SMALLESTで本来のダメージが80のパワーボムを仕掛けると、ほとんど０に。

LARGESTだと、同じパワーボムでも、ゲージの減りはなんと１/５程度。

セガサターン版は、１P、２Pでプレイヤーの体力を５段階に設定できハンディ戦も可能だ。

セット数

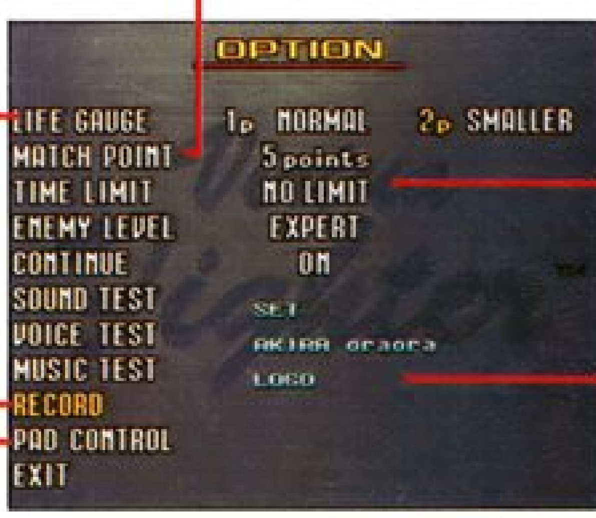


初期設定だと、アーケード版同様２セットマッチになっているが、セガサターン版は１〜５セットマッチまで、設定可能だ。それぞれ緊迫感も違うから、好みで設定しよう。

タイム



１セットの制限時間も、10、20、30、60秒、無制限のどれかに設定可能だ。初期設定の緊迫した30秒も捨てがたいけど、やっぱり、納得のいくまでじっくり戦うのもいいね。



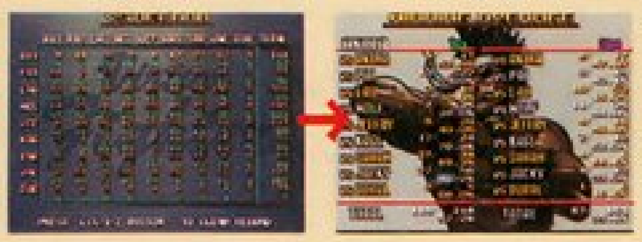
BGMは？



実際にBGMを聴いてみればわかるが、セガサターン版はBGMにアレンジがかかっている。アーケード版の作曲者の中村・光吉両氏が「こちらのほうがコンプリート版」と言うとおり、違和感のない豪華さに満足するはずだぞ。

オートセーブ機能

過去の対戦記録を永久保存！



ご覧のように、全対戦結果をズラっとセーブしてある。一覧もできるぞ。

各キャラごとに勝率を見ることもできる。バックには寺田克也氏のイラストが。

セガサターン版は、各キャラクターの対戦結果を自動的にセーブする機能を搭載している。もちろん記録を消去することも可能だ。１度デュラルを倒したら、段位認定モードが出現するのも、ちゃんとセーブされるぞ。

ボタン配置

初心者用にすれば…



ボタン配置はご覧のように４タイプから選択できる。オススメは、同時押しをボタン１つでできる"BEGINNER"配置。これは楽だぞ。

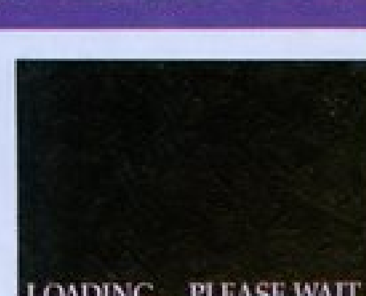
特殊技も一押しで！



"BEGINNER"配置にすると、カゲの雷龍飛翔脚のような３ボタン同時押しの技もひと押しで。バーチャスティックならARCADEに。

注目 CDアクセスと簡易リセット

CDアクセスは基本的にキャラが変わった時に発生する。この時は右の画面が出る（最長で約３〜４秒程度）が、さほどストレスは感じないだろう。なおＡ＋Ｂ＋Ｃ＋スタートで便利な簡易リセットも可能だ。

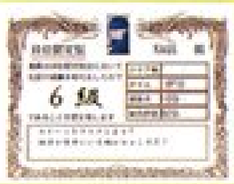


CHECK POINT 4 セガサターン版オリジナルの段位認定モード！

一度クリアしないと出ないのだ！

セガサターン版「バーチャファイター」には、プレイヤーのレベルを段位として評価してくれる「段位認定モード」がついている。段位は6級から1級、そして初段から8段までの全14段階あるが、このモードをプレイするためには、まず「アーケードモード（対CPU戦）」を全ステージクリアしないとならない。デュラルを倒して、初めてタイトル画面のメニューに<RANKING MODE>が加わるのだ。なおこのモードはコンティニューがない。真剣に行け！

VF2にもあるのだ！



段位認定モードは、なんとアーケード版「バーチャファイター2」にも採用されているぞ。何段になれる？

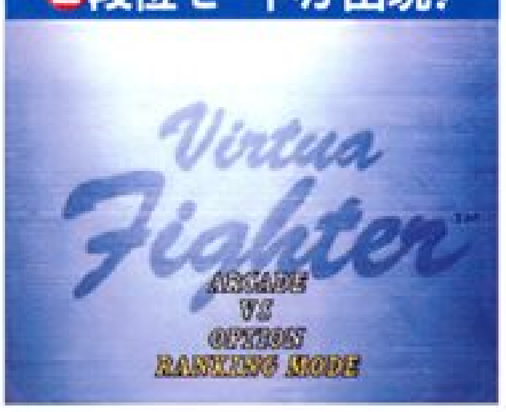
段位モードの出し方

1 まずはデュラルを倒す！



まずはノーマル以上のレベルでデュラルを倒すことが最低条件。倒せないと出てこないぞ。

2 段位モードが出現！



デュラルを倒せたら、メニューに<RANKING MODE>が出現する。これで遊べるぞ。

3 とりあえず腕試し



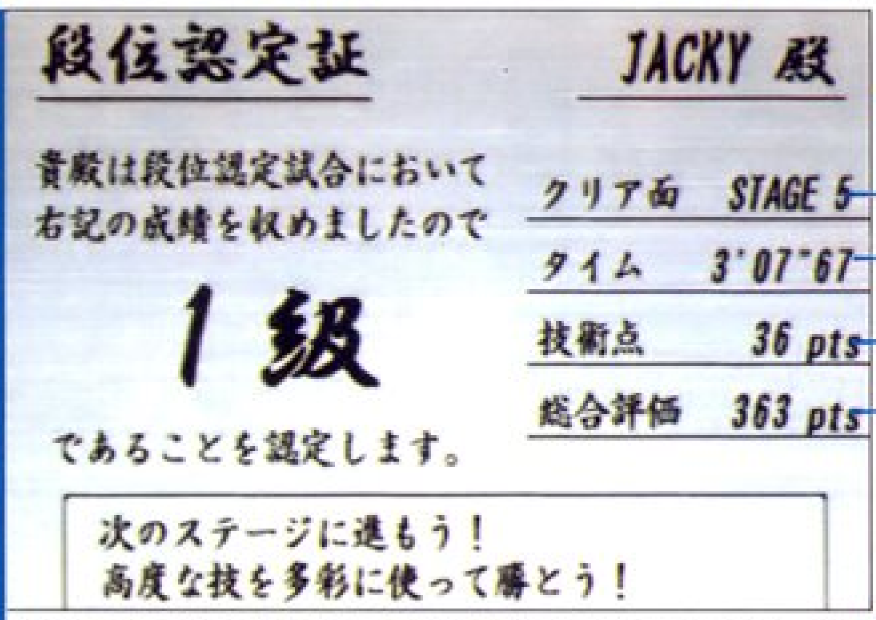
クリアだけが評価対象ではない。積極的に技を出そう。コンティニューはないので要注意。

4 負けた時点で終わり



全ステージクリアするかゲームオーバーになった時点で評価が下される。さて、結果は？

⑤キミの実力を認定！



段位認定証　JACKY 殿

貴殿は段位認定試合において右記の成績を収めましたので

1級

であることを認定します。

クリア面	STAGE 5
タイム	3'07"67
技術点	36 pts
総合評価	363 pts

次のステージに進もう！
高度な技を多彩に使って勝とう！

結果画面はこんな感じだ。キミの段位とアドバイスが授けられるから、次からはその助言を頭に入れてもう一度挑戦しよう！8段を取るコツはP.56へ。

クリア面 段位モードの評価基準は、以下の項目から成っているが、その中で一番重要なのが、どのステージまでクリアしたかだ。先に進むほど評価は高いぞ。全面クリアを目指せ。

タイム プレイ時間も評価対象になるが、これは基本的に全ステージクリアした場合の段位認定の判断に関係する。全面クリアしたら、クリア時間を短くするように頑張ろう。

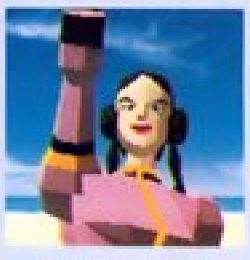
技術面 これはプレイヤーが使用するキャラクターの得意な技を規定技として、その技がいつ、どのように使われたかを評価するものだ。投げ技を有効に使うといい点になるぞ。

総合評価 「クリア面」「タイム」「技術点」という上記の3項目のパラメータを参考にして、プレイヤーの総合的な実力を数値に置き換えたもの。高いほど段位も高くなるぞ。

注目！

段位モードでは パイの帽子やカゲのマスクが取れるぞ！





ちなみに、パイの帽子やカゲのマスクは、このモードにきた時点で取れるようになるぞ。新鮮な感じ？

目指せ"8段"編は56ページにあるぞ！ 必見だ!!

CHECK POINT 5 ここまで明かす㊙データ！ 門外不出の話をちょっと…

㊙データその① 各レベルの体力数値は？

サターン版体力数値

●SMALLEST	81
●SMALLER	160
●NORMAL	200
●LARGER	240
●LARGEST	400

最小の体力と最大の体力とでは、なんと約5倍もの違いが！ 最小だとスプラッシュマウンテン一発で、もうアウトになっちゃうわけだ。

ここで、セガサターン版の貴重な㊙データをちょっとだけ出しちゃうぞ。この後に続く各キャラの技の解説の中で、"ダメージ50"とかいった単語が出てくるけど、これは、スプラッシュマウンテンなど、単体の技で最強の技を100として出した相対的な数値なのは、各ページでも解説してあるとおりだ。だけど、こうなってくると、ゲーム中の体力は、ゲージが満タンの時にいくつあるか、気になるよね。そこで、今回は特別にセガサターン版の体力数値を各レベルごとに、AM2研に公開してもらったぞ（上の数値参照）。

ちなみに、アーケード版では、難易度稼働率によって、最低180から最高220まで変化し、CPU戦と対人戦とでも、その数値は変わるようにされていたのだが、セガサターン版ではさらに細かく設定できるように配慮されているのがわかるね。これをうまく使えば、超上級者と初心者でも、結構いい勝負ができるようになるはずだ。

なお、セガサターン版は、CPU戦と対人戦とでは、体力数値は同じにしてあるとのこと（別に稼働率とかに関係ないため）。みんなも、各レベルを使いこなしてくれ。

㊙データその② 隠された裏技とは？



もしかして、普通では使えないキャラも使えるかも？ 対戦に便利な隠し技もあるらしいぞ？？

もう1つ、気になる情報を教えておこうかな。じつは、このセガサターン版には、まだ未公開の隠しコマンドがたくさん用意されているのだ。どんなものがあるのかは、徐々に公開できるはずだけど、いろいろ試してみれば、簡単に出てくるものも、中にはあるみたいだぞ。もちろん、みんなが絶対ほしいようなコマンドも、ありそうだから、期待して待っててほしいな。とりあえず、次号も要注目？

これがパッケージイラストだ！

あとはこれを読んだらお店に走れ！

さ〜て、ここまで読んできてみただけで、もうみんなもセガサターン版のデキと魅力は十分わかったんじゃないかな？　多くの人が、セガサターン版は絶対〝買い〟と言うと思うけど、まだ決心のつかない人は、とりあえず、店頭デモなんかで、実際に確かめに行ってみるのもいいかもね。ちなみに、右にあるのは、今回のセガサターン版「バーチャファイター」に使われているパッケージイラストだ。これから、買おうという人は、これを目印に買いに行ってね。さて、最後は、ソフトレビューだぞ。



このイラストのコンセプトについてAM2研は「まず第一に、今までどこにも出ていないアートワークを心がけ、8人のキャラの『戦いの緊張感』をイメージした」とのこと。カッコイイよね。

ホントはどうなの？ セガサターン版「バーチャファイター」ソフトレビュー



DATA

●セガ●11月22日発売
●8,800円●ACT●CD
●2人対戦プレイ可●バックアップ（1コ）
難易度 普　平均点 9.5点

というわけで、基本編、キャラ解説編に進む前に、セガサターン版の「バーチャファイター」は、ホントのところどうなの？　っていうところを本音で迫るぞ。コメンテイターは、『BEEP！メガドライブ』でもおなじみの辛口派ハイローラーズの面々とジャムおじさんの4人だ。この4人の出した点数の平均点は、左側に出てるとおりだけど、それぞれ思うところはあるみたいだ。じっくり読みとって、購入のキメ手にしてくれ。

渋谷洋一



まずは、バーチャマニアの第一人者、渋谷洋一元帥からだ。

移植という言葉の重みが伝わってくる優秀な作品

移植。何をもってして、移植というのだろうか。セガサターン版の「VF」をアーケードライクなジョイステックでプレイをすると、指先を通して移植という言葉の重みが伝わってる。グラフィックやサウンドをどれだけクオリティ高く、忠実に再現しているかは、もちろん重要だ。だが、プレイヤーが最も介意しているのは、操作性。そのフィールやレスポンスが最も重要なのだ。アーケードで強かったプレイヤーは、セガサターン版でもまったく同様に強くなければならない。これは、生みの親である鈴木裕氏の言葉だが、まったく同感である。

得点 9点

作山軍曹



次はVFはやり込んでいないといいつつ、ウマイ軍曹だ。

リアルファイトの熱さを再発見するぜ

これが早くも家で遊べるなんて、いやぁ本物買わなくてよかったわ。だってよー、本物そっくりじゃん。これで死ぬほど遊べるぜっ。俺は仕事ほっぽってでも遊んじまうぜ。しかしなんでこんなに面白いんだぁって、うれしい悲鳴（ひめい）も出るよなやっぱ。「VF」の面白さ、それはリアルファイトにつきるよな。飛び道具いっさいナシ。素手（すで）と素手の格闘。ストIIに代表された、「演出格闘」をくつがえすマジモンの殴り合いってヤツな。これがオレを熱くさせる理由（わけ）だ。動きがどうのとか、技がどうのとか、細かいことはよくわからんが、思う存分戦えりゃいいんだよぉ！

得点 9点

ロンドン小林



今回の記事を担当しているアメリカ帰りのロンドンからも。

「VF」にハマった奴なら、SS版もハマりまくりだ!!

完全移植と謳（うた）われているセガサターン版「VF」だけど、細かい点を見ると「手の指の部分がない」、「CPUキャラのアルゴリズムが変わった」というような違いは結構ある。ただゲームの本質的な部分はまさに〝完全〟移植だと思う。この前セガサターン版でカゲの弧円落（こえんらく）ふっ飛ばしの応用パターンを考えたら、なんとこれがアーケードでも通用するテクになるんで驚いた。それも、コマンド入力のシビアさや操作感覚はまったく同じ！　巷（ちまた）のゲーセンで使われている最新のテクや対戦の駆け引きがそのまま再現できるセガサターン版は、迷わず〝買い〟でしょ。

得点 10点

ジャムおじさん



最後は、まとめ役のジャムおじさんから、ひとことだ。

ハードを引っ張るにふさわしい1本だ！

新ハードを引っ張るのには、超強力な移植作が1本あればいい……。これはゲーム業界の過去の歴史が証明している。ファミコンの「ゼビウス」しかり、PCエンジンの「R-TYPE」しかりだ。今回のSS版「VF」は、まさに、これらの作品に匹敵（ひってき）する輝（かがや）きを持った、久々の移植大作であることは、誰もが感じているはずである。アーケード版は知ってるけど、お金を出してまでやらなかった潜在（せんざい）的な「VF」ファンが大挙して買いそうな予感がヒシヒシと伝わるこの一作。オプション次第で僕のような初心者でも遊べる「VF」は満点だ。

得点 10点

次からはいよいよ基本編・キャラ編へと続くぞ

セガサターン版が200倍楽しめる！

●バーチャファイター基本操作編

基 バーチャファイターの基本操作について

BASIC OPERATIONS OF VIRTUA FIGHTER

これを覚えなくてはなにも始まらない。すべてのキャラに共通する操作系統のすべてをまずはマスターしよう。じっくり読んで理解すべし！



基本講座その① 移動について ABOUT MOVING

どのキャラでプレイするにしても、重要となる移動。相手との間合いを瞬時に判断できる者が勝利をつかむ。



相手との間合いを保つ重要性！

従来の格闘ゲームのような飛び道具が存在しないこのゲームでは、相手との間合いを的確に判断することが、重要な要素となってくる。

攻める場合は自分の技が届く範囲を考慮し、守りの場合は相手の攻撃が届かない位置から素早く移動して反撃のチャンスをうかがう……。これが「VF」における戦いの基本である。

歩く速さはキャラ別に設定されているが、走る速さはどのキャラも同じ速度だ。ジャンプ力に関しては、カゲのみが他のキャラよりも高く、遠くへ飛ぶようになっているぞ。

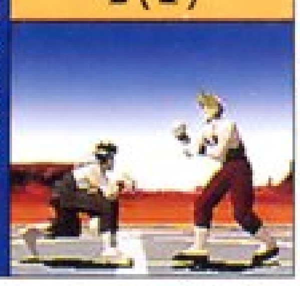
通常の移動

前後に歩く ➡(⬅)



レバーを右（左）に入れることで、一定の速度で移動する。移動の最中はまったくの無防備で、すべてのやられ判定が存在する。

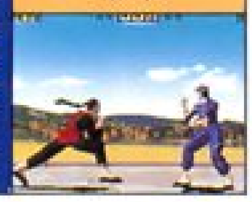
しゃがみ歩き ⬊(⬋)



しゃがんだままの状態で移動する。相手の上段攻撃を回避しつつ、相手のふところに入ることができる。下段、中段攻撃にはやられる。

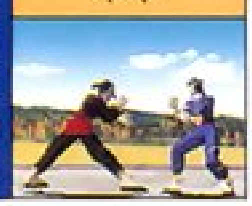
素早く移動する

クイックフォワード ⇨⇨



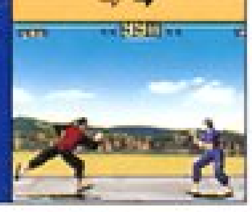
素早く前に数歩移動する。相手との間合いを詰める時の基本。ここからコマンドが確実に入力できるようになるのが理想だ。

クイックバック ⇦⇦



クイックフォワードとは逆の動作。相手の技をこれでかわして、素早くクイックフォワード→投げ技などにつなぐのが基本。

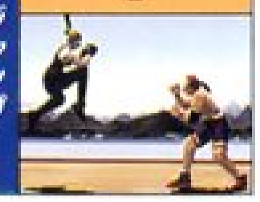
走る ⇨➡



クイックフォワードからレバーを入れっぱなしにすると走る。Gボタンを押すと急停止。大きく離れた間合いを詰める時に。

ジャンプする

小ジャンプ ⇧



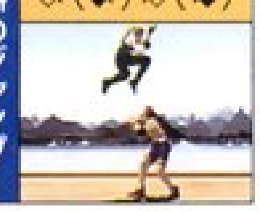
ピョンと小さく飛び跳ねる動作。単体ではあまり使うことはないだろう。空中で技を受けるとダメージが大きい（後述）。

大ジャンプ ⬆



上空へ大きくジャンプする。通常は約1.8m（キャラの頭の上程度）だが、身が軽いカゲだけはその1.5倍の約2.6m飛べる。

斜めジャンプ ⇖(⬉)⇗(⬈)



自分の斜め上方にジャンプする。斜めジャンプにも小と大があり、大に関してはカゲのみが他のキャラよりも跳躍距離が長い。

基本講座その② 攻撃について ABOUT ATTACK

次は各キャラ共通の通常技についてだ。大技と大技の間に組み込むと効果的だが、どれが使えるのかを理解しよう。



“攻め”に勝るものなし

通常技といっても、ナメてはいけない。ガードを見切ってチクチク刺すのは相手に動揺を与えるに十分だ。大技だけに頼らずに、これらの技を効果的に組み込めるようにしよう。



上段の攻撃は相手にしゃがまれるとまったく当たらないのだ。



そんな時は攻撃方法を変えてみるといい。この駆け引きが重要なのだ。

上段攻撃

先制して動きを止める

基本の牽制攻撃。相手の上半身を攻撃する。パンチは繰り出すまでが速く、相手の大技を打ち消すことができる。一方キックは出るのが遅いが、攻撃力が高い。パイ、カゲ以外は相手をダウンできるぞ。

上段パンチ P



通常のジャブ。単体でも使えるが、ほとんどのキャラがこれからの連続技（PP、PPP、PK）を持っている。

上段キック K



ハイキック。攻撃が出るまでが少々長いが、強力。ただし、しゃがんで避けられると投げられてしまうからむやみに使うな。

下段攻撃

相手のガードを崩せ

パンチ、キックともに上段ガードでは防げない。特にパンチは出るのが速く、近距離でパシパシ出されると結構やっかいだ。特に出の遅い突進系の技は、タイミング次第ですべて止められてしまうぞ。

下段パンチ しゃがんでP



しゃがんだ状態でのパンチ。相手の大技の出がかりを止めることが可能。上段パンチより攻撃力は低いが、スキがない。

下段キック しゃがんでK



しゃがんでキック。技の戻りは上段と同じだが、しゃがんでいるのでスキは少ないといえる。攻撃力は上段より劣る。

中段攻撃

しゃがみ待ちにはコレ

下段ガードを崩して攻撃することができる、使用頻度の高い技である。しゃがんだまま待っている相手には特に重宝する。肘打ちはジェフリー、ウルフ、パイ以外が、ミドルキックは全員が使える。

肘打ち ⇨P



ウルフ、ジェフリー、パイ以外が使える技。出は速いが、リーチが短く、空振りすると反撃をくらいやすい。

ミドルキック ⬊K



わりと出が速くリーチも長いキック。ただしアキラ、ラウ以外は戻りが遅くガードされると確実にPKを入れられてしまう。

※コマンドはすべてキャラが右向きの時のものです。

基本講座その③ コンビネーション

ABOUT COMBINATION ATTACK

最初の一発が入れば、ほぼすべてが当たる恐怖の連続技。ここでは各キャラ共通のコンビネーションを見てみよう。



パンチ&キック 実用度抜群の連係攻撃

一度技が入ってしまえば、ほとんどの場合、すべてが入ってしまうのが強みのコンビネーション。PKは全員が使え、当たれば相手をダウンできる手軽な連続技だ。PPKやPPPKはキャラによってスキが変わるので、どれが強いかを理解しよう。PPP⇩KやPPP⬇Kも同様だ。

全キャラにある基本の連係攻撃 PK

ジャブからキックへとつなぐ連係。キックの攻撃力は30あるため、ヒットすれば必ず相手はダウンする。相手のミドルキックをガードした後などに入れてやろう。
ジャッキーのみが特別なパターンを持ち、間合いによって繰り出すキックが異なる。



PKから発展した連係 PP(P)K

PPKはPKよりも攻撃力が高いが、若干スキも大きい。PPPKは最後のキックに大きなスキがある。どちらも使いどころを考えて出さないと反撃されるぞ。



特殊な入力による連係 PPP⬇K

パイ、ラウにある特殊な連係。最後の回転足払いは、クイックバックでスカされない限り、相手に反撃されにくい。この2人を使うならPPPKよりこちらを。



パンチ連打 PKコンボとおりまぜて使え

パンチのみの連係。PPは出が速く手軽にダメージを与えられるが、相手はダウンしない。牽制として使い、カウンターで当てよう。PPPも同様だが、ウルフ、ジェフリーは最後のパンチが中段攻撃になる。



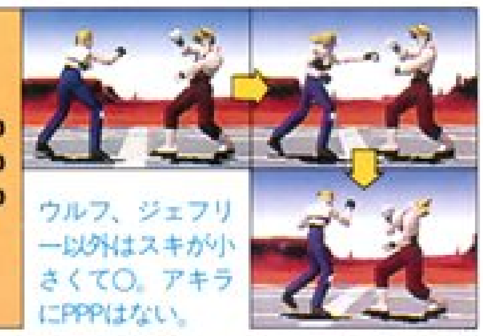
スキが少ないのでラッシュをかけたい時に有効だ。PKと使い分けてガンガン押そう。

PP



スキがないので牽制時に使うといい。相手の大技の出がかりを止めよう。

PPP



ウルフ、ジェフリー以外はスキが小さくて○。アキラにPPPはない。

コンボ始動ジャブについて ⇨⇨P/⇨⇨P+K他

ウルフ、ジェフリー、カゲ以外のキャラに存在する特殊な連係。コマンドを入力して出る小技からコンビネーションへとつなぐ。連係攻撃の少ないアキラは特に重要なので覚えておこう。

[例:アキラの特殊コンビネーション]

⇨⇨P+K PPK



⇨⇨P+Kでまず1発目のパンチが出て、そこからPPKとつなぐ。かなり高度な技だが、重要だぞ。

基本講座その④ ジャンプ攻撃・その他

ABOUT JUMPING ATTACK & ETCETRA

バーチャファイターのジャンプ攻撃は従来の格闘ゲームほど重要ではないが、強力な技もあるので覚えておこう。



奇襲として使い、相手をまどわせろ

このゲームでは、自キャラが空中にいる時に相手から技をくらうと、1.5倍ものカウンターダメージをくらってしまう。つまり空中から技を仕掛けるのはあまり得策ではないということだ。通常攻撃としてではなく、奇襲攻撃・中段攻撃として重宝するのが、「VF」でのジャンプ攻撃だ。



攻撃の合間に出すと効果的なものも。覚えておこう。

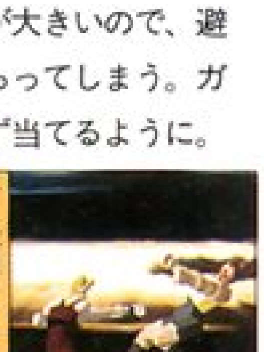
小ジャンプ攻撃

地面から約60〜70センチ跳び上がっての攻撃。どれもわりとスキが大きいので、避けられると必ず反撃をくらってしまう。ガードされてもいいから必ず当てるように。

上昇中にP



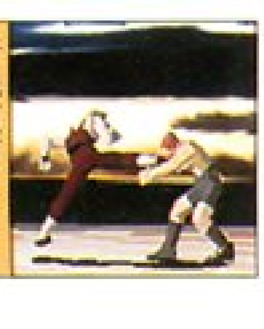
下降中にP



上昇中にK



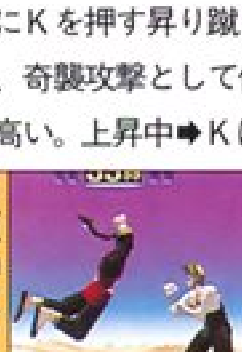
着地直前にK



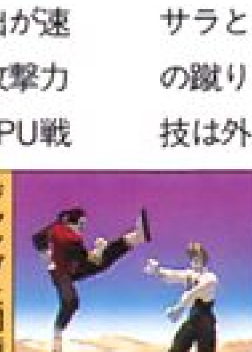
大ジャンプ攻撃

特に使えるのはジャンプと同時にKを押す昇り蹴り。出が速く、奇襲攻撃として使え攻撃力も高い。上昇中➡Kは対CPU戦で使えるドロップキックだが、サラとパイは他とは違うタイプの蹴りになる。下降中K以外の技は外すと大きなスキができる。

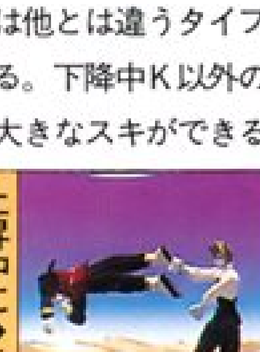
上昇中に➡P



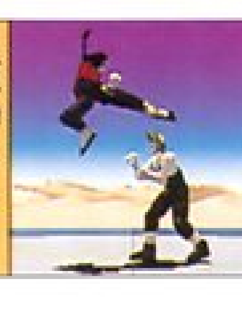
ジャンプと同時にK



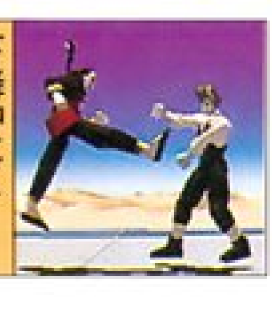
上昇中に➡K



上昇中にK



下降中にK



上昇中に⬅K



その他の共通技

華麗に技を駆使せよ

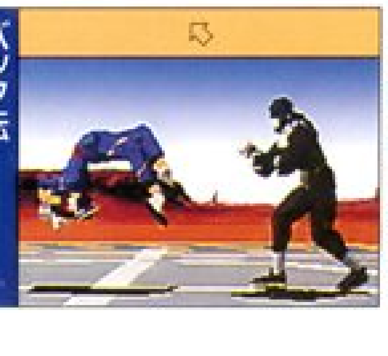
これまで紹介した技の他にも共通の技はいくつかある。⇩Kはバック転キック。攻撃力が高く、決まると美しい。⇩で相手との間合いを開くバック転、⇩⇩Kでバック転の2回目に蹴りを出す逃げ蹴りとなる。パイ、ラウ、カゲ、サラ、ジャッキーが使うことができる。

サマーソルトキック ⇩K



空中の相手の迎撃に使うと効果大。特にサラ、ジャッキーのは強力だ。

バック転 ⇩



相手との間合いを調整し、形勢の立て直しに役立つ。リング際で使うと落ちるぞ。

基本講座その⑤ 起き上がりの攻防

ATTACK&GUARD OF AFTER DOWN

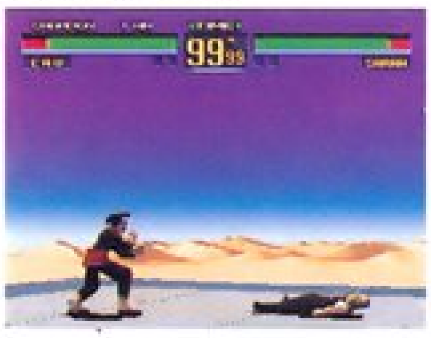
相手を転ばせた！ 相手に転ばされた！ VFで最も緊張する一瞬である。この攻防をものにした者が勝利を手にするのだ。



VFで最も面白い駆け引きの一瞬

VFで最も冷静な判断を要する瞬間、それがダウン時の攻防である。攻撃側は、相手がダウンした状況（頭の方向や与えたダメージなど）を速やかに判断し、さらにダメージを与えるか、相手の出方を待つかを考えなくてはならない。ダウンされた側は相手が自分に対してどんな行動を起こすかを読み、起き上がりの方法を考慮する。

ダウン時では、やはり攻撃側のほうが有利には違いないのだが、防御側が絶対的に分が悪いというわけではない。相手の行動を予測して冷静に対処できれば、攻守逆転の可能性もありうるのだ。



この瞬間から攻守双方の読み合いが始まるのだ。

技を重ねる

転ばされたキャラは起き上がりのある一瞬、絶対的なやられ判定を持つ瞬間がある。そこに特定の技を重ねれば、圧倒的に勝つことができるのだ。相手の起き上がり方法を見きわめて攻めろ。



最も技を当てやすい通常起き。ダッシュハンマーで！

ガードからの追撃

相手の起き上がり蹴りをガードしたら、反撃してみよう。蹴りが戻った瞬間、技が当たることがあるぞ。



相手の起き上がり攻撃を読んだ！ 1歩進んで反撃をしてみよう。

攻撃が決まることもある。立っている側は有利なのだ。

ダウンする条件

キャラがダウンする条件は攻撃力30以上の技をくらった時である。これは合計30ではなく、1発の攻撃の場合だ。攻撃力が30未満の技でもカウンターで当たったダメージが30以上ならばダウンする。また、一部の下段攻撃にもダウンするものがある。



相手を投げた場合も必ずダウン。ここからどうするか？



パイ、ラウの燕旋蹴（⬇K＋G）などは、当たればダメージに関わらず相手はダウンする。



PKはどのキャラでも相手からダウンを奪える。

ダウンのパターン

ダウンのパターンは2種類ある。倒した相手に対して、倒れている側の体が足を向いているか頭を向いているかのどちらかである。これらは起き上がりの際のスキが異なる。ダウンしている時間は、技の攻撃力の大きさに比例して長くなるぞ。



一部の技を決めた時になるダウン。頭が自分側に向いて倒れている。攻撃側がかなり有利だ。



通常の相手が足側を向けてダウンしている状況。



ダウンしている時間は、食らった技の攻撃力によって異なる。

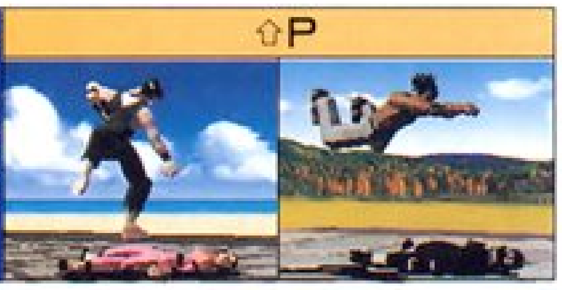
攻撃側の「追い打ち（ダウン攻撃）」について

ダウンさせた相手にさらなるダメージを与える攻撃がこれ。有効に使おう。

ダウン攻撃は2種類ある

ダウン攻撃の方法は基本的に2種類ずつある。⇧Pは低い軌道で素早く決め、与えるダメージは低め。⬆Pはまったくその逆である。アキラには⇧Pしかなく、カゲは⇧Pで相手との距離（近、中、遠）で3種類に攻撃方法が変化する。

小ダウン攻撃 ⇧P



軌道が低く、相手に起き上がりのチャンスを与えない。ただし攻撃力は大よりも小さい。

大ダウン攻撃 ⬆P

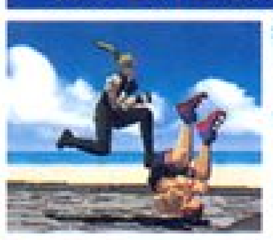


飛び上がる軌道が高く、攻撃力が大きい。相手に逃げられてしまう可能性も高くなっている。

ダウン攻撃がかわされたら…

ダウン攻撃がかわされた場合の危険性は各キャラの攻撃方法や相手の行動によっても変わってくる。しかし、どちらにしても反撃される可能性は高いのである。相手が起き上がれそうな状況ならば、ダウン攻撃をしないのが確実である。

投げられる危険性



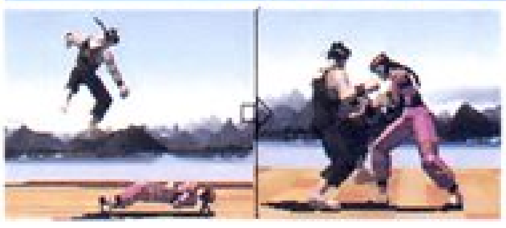
一部のダウン攻撃を除いてほとんど投げられてしまう。

反撃を受けないダウン攻撃



失敗後、ダウンしてしまうキャラは反撃を受けづらい。

すぐ次の投げ技につなぐ



相手が横転起き上がりをした時のパターン。相手が起き上がった瞬間にもう一度投げることができるが、できるキャラは限られている。

その他のダウン攻撃

アキラ、パイには⇦Pのダウン攻撃がある。足元の相手にパンチを入れよう。攻撃力は高くないが、リスクが少ないのが利点。モーションが完全に戻った後再入力することで再び出せる。

アキラ／パイのみ ⇦P



ダウン攻撃ほどではないが、確実にダメージを与えることができる。連続で入れられると相手は横転起き上がりでしか脱出ができなくなるぞ。

倒身陰掌（投げ技） ⇨⇨P＋K（パイ）



投げた後、確実にダウン攻撃（雷陰掌打）を一発入れる。この後相手はすぐに立ち上がってしまうので、再度のダウン攻撃は入れにくい。

相手にダウンさせられた場合［防御側が行うべきこと］

不運にも相手の攻撃を食らってダウンさせられてしまった場合の対処の方法である。

先に述べたように防御側には、倒された相手に対して体がどちらに向いているかという２つの状況が存在し、足を向けた場合は７種類、頭を向けた場合は６種類ある。つまり１人につき合計13種類の起き上がりが存在することになる。この起き上がり方法を完全にものにしないことには、勝利への道は遠のくぞ。



相手から30以上のダメージをもらってしまうと、ダウンさせられてしまう。



ここからが考えどころだ。相手の行動を先読みして、最良の起き上がりを実行しよう。

通常の起き上がり

基本的な起き上がり。起き上がった瞬間は何もしないが、立ち上がった瞬間から行動が可能になる。相手が通常のダウン攻撃を行ってきた場合は、それを避けることができればすぐさま反撃することができるぞ。

通常起き（何もしない／P連打） 素早く起きるが危険性も伴う

メリット

普通に起き上がる。起き上がりの直後に一瞬のスキがあるが、それを狙われない限り安心だ。P連打で起き上がるまでの時間は速くなる。



起き上がりのモーションの最中はやられない。よほどのことがない限り安心。

デメリット

相手が頭側にいる時は特に危険。こちらへ振り向くモーションにやられる判定があるためだ。ダウン攻撃にも弱いし、投げられ判定もある。



この瞬間が危険。技を重ねられると、こちらは何もできずにやられてしまう。

ヘッドスプリング（レバー⇧） ダウン攻撃をかわす時に

メリット

手を頭の後ろにつき勢いよく立ち上がる。体を立てるので判定が小さくなり、相手がダウン攻撃をしてきた際に避けやすい起き上がり方だ。



ダウン攻撃がかなり当たりにくい。すぐダウン攻撃を仕掛けてくる相手に有効だ。

デメリット

起き上がりの際のモーションが大きく、相手に攻撃の余裕を与えてしまう。ダウン攻撃の少ない相手には絶対的に不利な起き上がり方法だ。

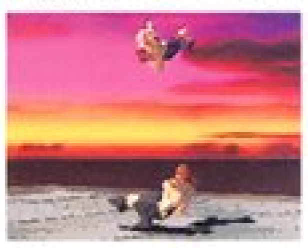


起き上がりの手段がバレバレ。攻撃してくれといっているようなものだぞ。

横転起き（G連打） 投げられる危険性はあるが…

メリット

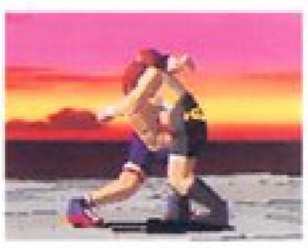
体を横に転がして起き上がる。横転で素早く位置をズラすので、ダウン攻撃をかわすのが楽。対CPU戦では有利な起き上がり方の１つだ。



単純にG連打で起きられるのがいい。横転起き上がり蹴りと併用すると効果的。

デメリット

頭がどちらにあろうが、起きた瞬間、絶対的な投げられ判定ができる。相手に横転起きと判断された瞬間、近寄られ投げられてしまうのだ。

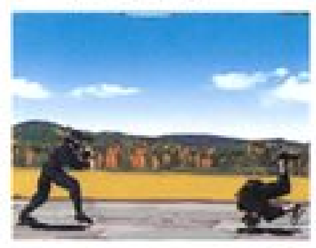


この瞬間に相手が投げコマンドを入力すると確実に投げられる。絶対に返せない。

前転／後転起き（相手と反対方向へ⇦） 反撃されにくい起き上がり

メリット

相手と反対の方向へゴロリと転がり起き上がる。相手との間合いが離れるので、相手に近寄る様子がなければ、まず反撃されることはない。



かなり相手との間合いが離れる。態勢を立て直して再び戦いに望むことが可能だ。

デメリット

転がった瞬間相手に追いかけてこられると起きぎわの瞬間を狙われる。またリングぎわではこの起き方はできず、通常起きになってしまうのだ。



特に頭が相手側の時の前転起きは追いかけられるとかなり不利な状況になる。

攻撃的起き上がり

起き上がりの際に上段あるいは下段のキックを放つ起き上がり方法。ダメージを与える与えないに関わらず、相手に届きさえすれば反撃はまぬがれる。ただし、避けられた場合は、反撃は必至だぞ。

起き上がり上段蹴り（K連打） 相手が目の前にいる時に

メリット

起き上がった際に上段（判定は中段）蹴りを出す。ダメージを与えるだけでなく、ガードされた場合でも反撃は受けにくい。



相手がしゃがんでいる場合でもかなりの確率でヒットする。確実な起き方の一種。

デメリット

蹴りのモーションが大きく、空振りしてしまった場合は、反撃は免れない。特に相手が頭側にいる時は要注意だ。容易に察知されてしまうぞ。



空振りが最も恐い。身長の低いキャラがしゃがんでいると当たらないことも。

起き上がり下段蹴り（⬇K連打） 組み合わせて使えば効果大

メリット

起き上がり後、回転足払いを出す。うまく当たれば相手をダウンできるのが○。ガードされても上段蹴り起き同様に反撃はされにくい。



足払いなので当たれば相手を必ずダウンさせることができる。すかさず反撃せよ。

デメリット

上段蹴り起きよりもリーチが短く、相手との間合いが離れていると空振りしてしまう。こうなったら反撃は覚悟するしかないだろう。



ステップバックで避けられると戻りのモーションの最中に反撃をくらってしまう。

横転起き下段蹴り（P連打後K連打） タイミングをずらした攻撃

メリット

横転起きの直後に下段蹴りを出す。横転起きと見せかけて近づいた相手を攻撃できる。ちなみにこの方法は相手が頭側にいる時はできない。



投げにきた相手に対して絶大な効果を発揮する。しかもダウンを奪えるのだ。

デメリット

やはりリーチが短く、スカされると危険。またこの方法は下段蹴り起きと違い、ガードされた場合も反撃をくらってしまうのがイタい。



読まれると弱く、空振りは反撃される。また、この起き上がり方自体も難しいのだ。

スプリングキック（K連打） サラ・ジャッキーだけの反撃技

メリット

サラ、ジャッキーが頭を相手側に向けているときにできる蹴り起き。中段攻撃なのでしゃがんでいる相手にも当たり、ダウンさせられる。



ガードされても反撃は受けず、起き上がった瞬間対等の立場に立てるのも大きい。

デメリット

サラ、ジャッキーは頭が相手方向にある時、蹴り起きはこの方法しかないのがかなり辛い。リーチが短く、当たらなければ当然反撃される。



やはりリーチの短さが問題だ。ある程度の間合いをとられるとスカる場合が多い。

基本講座 その⑥ ガードについて
ABOUT GUARD

ただ攻めるだけが戦いではない。相手の攻撃を確実に受け止め、スキを見つけては反撃するのも立派な戦法だ。



完璧な防御が反撃のチャンスを生む

VFでは、相手の攻撃に対しての防御はGボタンを押すことで行われる。ボタンを押している間は、防御の方法さえ間違っていなければ、投げ以外の技でダメージをくらうことはない。相手の上段、中段攻撃に対するガードは立ってG、下段攻撃の防御や、上段攻撃を回避する際にはレバーを⬇に入れてGでOKだ。基本的にガードしている最中は、何もできないが、アキラの裡門頂肘(⇨⇨P)やカゲの流影脚(⇨⇨K)など一部の技はGを押している最中でもコマンド入力すれば出すことができる。



上段、下段さえ間違えなければ絶対にダメージはくらわない。「削り」は存在しないのである。



ただしガードすると反撃のために入力したコマンドが解除される、ということを覚えておこう。

上段ガード 中段攻撃を防ぐ防御の要

立った状態でG。これでほとんどの上段攻撃と中段攻撃を完璧にガードできる。中段攻撃を多用する相手に対してはこのガードを中心にして戦おう。逆に相手の下段攻撃と、ウルフとカゲが持つ一部の技は、上段ガードではガードできない。また、上段投げで投げられてしまうぞ。

ガードできる

上段攻撃



通常攻撃のほとんどはこれ。そのほとんどをガードすることができる。

中段攻撃



ミドルキックや肘打ちなどもこれでガードする。相手の技の戻りのスキを反撃！

ガードできない

下段攻撃



相手の下段パンチ、キックなどはガードできない。すかさず下段に切り替えよう。

特殊技



ウルフのラリアット、カゲの雷龍飛翔脚は上段攻撃だが、ガードできない特殊技だ。

下段ガード 重要な上下段の見極め

しゃがんだ状態でG。上段攻撃はヒットせず、下段攻撃はガードすることができる。中段攻撃のバリエーションが少ない相手にはこのガードが役立つ。逆に中段攻撃を得意とするキャラや下段投げを持つキャラ相手には好ましくない。また、一部の技には、ダメージは受けないが、下段ガードを強制的に外すものもある。

ガードできない

中段攻撃



下段だとミドルキックや肘打ち膝蹴りなどは防御できない。

ガードできる

下段攻撃



下段のパンチ、キックは防御可能。上段攻撃は当たらない。

特殊なパターン

特殊技



一部のアッパー系の技には下段ガードを強制的に外される。

基本講座 その⑦ カウンター攻撃について
COUNTER ATTACK

相手が一定の状況に置かれている時に攻撃することでより大きなダメージを与える。それがカウンターである。



ダメージは1.5倍

相手が一定の状況下に置かれている時にこちらの攻撃がヒットすると、通常の攻撃力の1.5倍のダメージを与えることができる。うまく当てることができれば、ただの1発のパンチが相手をダウンさせる攻撃にもなりうる。積極的に狙っていこう。



通常は弱くても、カウンターならダウンをも奪える。

技の出かかり

相手が技を出した瞬間、それを打ち消すようにこちらの攻撃を当てると、カウンターダメージとなる。



相手の技が出ないうちにこちらの技をヒットさせる。そうすればカウンターダメージに。



ウルフやジェフリーなど、技の出が遅いキャラには積極的に狙える。技の出鼻をくじけ。

ジャンプ中

カウンターではないが、相手が空中にいる最中にこちらの技を当てると、それも1.5倍のダメージとなる。



不用意に飛んでしまうと、相手に迎撃されてしまう。しかもダメージは1・5倍！



サマーソルト系の技は攻撃力も高く、空中の相手を狙いやすい。確実に落とせるぞ。

技の打ち消し

より積極的な防御法

出かかりの遅い技は小技ですべて打ち消すことができる。しゃがんだ状態でパンチやキックを出し続けることで、相手に技を出させない防御法を取ることができる。



ただし、出が速い技には通用しないのであしからず。

基本講座その⑧ 投げ技について
ABOUT THROWING TECHNIQUE

相手との間合いをはかり、一閃のうちに相手は地面に叩きつけられている。投げ技はVFの醍醐味の1つだ。



上級者へのステップ"投げ技"

ガードができず、確実なダメージを与えることができる"投げ技"。

相手を投げることができる間合いは通常1.5m、ウルフ、ジェフリーが1.6m、ジャッキーとサラのネックブリーカーは1.8mに設定されている。

余談だが、アキラの鉄山靠の戻りのモーションの最中はどんなに距離があろうと投げることができる。

P+G 通常投げ



アキラ以外の７キャラ共通の投げコマンド。条件が揃った瞬間P＋Gを押せばOKだ。

投げ技の条件

投げられる 立ち／技の空振り／横転起き



相手が立っている（ガードも含む）状態なら難なく投げられる。技の空振りや横転起きも投げることができる。背後から投げる場合も相手が立っている時に。

投げられない 間合いが広い／のけぞり



相手が投げ間合い内にいなければ当然投げは不可能。また技をくらってのけぞっている相手も×。また、しゃがんでいる相手を背後から投げることはできない。

状況によって しゃがみ／攻撃中の相手



しゃがんだ相手を投げられるのはウルフとジェフリーのみ。また、攻撃中の相手は技の出かかりは投げられないが、戻りのモーションは投げることができる。

特殊な投げ技

基本投げ（P＋G）以外に、投げ技には、いろいろな形のものがある。コマンド投げや特殊な条件つきのものなどを拾ってみるぞ。

⇦P（パイの受け流し投げ） 燕旋擺柳／螺旋按掌

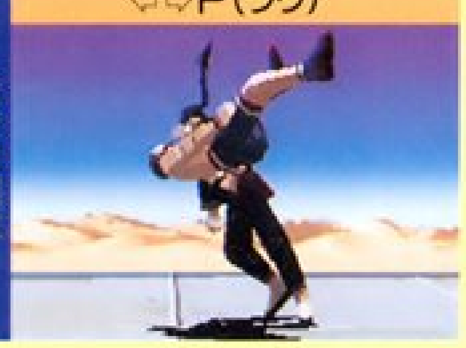


相手の上段攻撃が出たのを見はからって⇦Pで腕または足をつかんで引き倒す。一部の中段攻撃も投げられる優秀な技だ。

コマンド投げ

相手が間合いに入った瞬間、素早くコマンドを入れる投げ。コマンドが複雑になるにつれて攻撃力も上がっていくようだ（例外もあり）。後述の通称パンチ投げも、このコマンド投げのほうがやりやすい。

⇦⇨P（ラウ） 転身巴咽掌



背後からの投げ

自分に対して背後を見せている相手に近づいて投げる技。ウルフ、ジェフリー、カゲ、サラ、ジャッキーができる。ただし、しゃがんでいる相手を投げることはできない。そんな時はジャブで立たせて投げよう。

背後からP＋G（ウルフ） ジャーマンスープレックス



しゃがんだ相手を投げる

下段投げと呼ばれる技。通常しゃがんでいる相手は投げることはできないが、ウルフ、ジェフリーのみ投げることができる。しゃがんだ状態で待っている相手は、クイックフォワードで近づいて投げてしまおう。

⇩P＋K＋G（ジェフリー） パワーボム



テクニック 投げやすい状況に持ち込め

投げられる状況は上でも述べたようにそれほど多くはない。相手の動きを見てその状況を待つよりも、こちらから状況を作ってやろう。相手の技を誘って空振りさせたり、ダッシュして自らが間合いに入ることで、必ずチャンスは生まれてくる。投げ技を生業（なりわい）とするウルフ、ジェフリーを使うならば、まずはこうしたところから覚えることだ。

ダッシュして投げる



いきなりクイックフォワード（⇨⇨）で間合いに入り投げる。ラウンド開始直後や、ガードしたまま待っている相手には効果的だ。また、相手の技をクイックバック（⇦⇦）で回避し、直後にダッシュして、技の戻りのモーションを投げるという方法もある。前後のダッシュは投げにつなげるための常套手段だ。

起き上がりを投げる

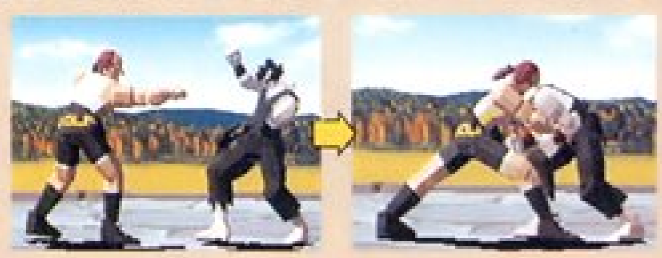


相手がダウン後に横転起きをしてきたら、すかさず投げのコマンドを入力すると確実に投げることができる。ただし横転蹴り起きだと反撃されてしまう。読み合いの勝負だ。逆に自分が倒され、相手がダウン攻撃をしてきたら、後転起きや横転起きで素早く起きて避けられれば、そのスキを投げることができる。

応用編・相手のスキをついた投げ

その1 パンチ1発で動きを封じてから投げる

小技を当てて相手がのけぞって入る間に投げコマンドを入力すると、のけぞりが戻った瞬間に投げることができる。通称、パンチ投げと呼ばれる。



その2 コンビネーションのつなぎ目を投げる

例えばラウの連環転身脚は、PPP後のKが出るまでにわずかなスキがある。PPPをしゃがんで避ければ、Kが出る前に投げることができる。



その3 相手の上段蹴りをかわしてキャンセル投げ

ハイキックをしゃがんで避けた直後に投げコマンドを入力すると、相手のキックの戻りのモーションをキャンセルさせて投げることができる。



ジャッキー・ブライアント



1PColor

2PColor



JACKY BRYANT

【AM2研開発秘話】ポリゴンのほうは、かなりの自信作です。業務用と比べてもそんなに遜色ないと思います。ポリゴン数を結構使うあの髪型も、ほとんど変えずに再現しました。しかし、勝ちポーズの顔の表情では、テクスチャーのほうでかなり苦労してます。

キャラの使いやすさ	初～上級者向け	技の強さ	強	技の数	多

コンビネーションを自在に操る男

サラ、ラウと並ぶ対戦キラーのジャッキー。特にエルボーから始まる多彩なコンビネーション攻撃は、一瞬にして相手をマットに沈める力を常に秘めている。初心者から上級者までお勧めできる１人だ。最強の座を目指すのなら、まずはこのキャラを使い込んでみるといいぞ。

PROFILE

【截拳道（ジークンドー）について】
サラと同じく、ブルース・リーが編み出した截拳道を使いこなすジャッキー。しかし妹のような蹴り技主体ではなく、上段・下段攻撃をコンビネーションで繰り出すフェイントを重視しているようだ。

【ジャッキー・ブライアントについて】
幼少より截拳道門下の道場通いをしていたブライアント兄弟だが、兄は武芸よりも車に興味を抱き、一流レーサーとなる。一度組織の陰謀で大事故にあった彼は、リハビリを兼ねて組織の調査を始める。

長所
●中段攻撃から始まる、強力でスキの少ないコンビネーションを数多く持っている。
●リーチのあるダッシュハンマーキックがお手軽かつ強力。
●技の攻撃力が比較的高い。

短所
●性能のいい技についつい頼り、攻撃パターンが単調になりがち（コンボエルボースピンキックからの連係など）。
●技を空振りされると反撃されやすい状態に陥りやすい。

ジャッキーの通常技・特殊技

中段攻撃が強さの秘密

性能のいい技を数多く持つジャッキー。エルボースピンキック、コンボエルボースピンキック、ダッシュハンマーキック、スラントバックナックル……。この４つの技＋ダウン攻撃を休みなく出し続けるだけで、ＣＰＵ戦や初～中級者同士の対戦はまず負けなくなる。さらに勝率を上げたいのなら、途中にネックブリーカーや単発のパンチを絡ませてみるといいだろう。最強キャラの１人だ。



地上戦・空中戦ともに、性能のいい技がそろっている。

① パンチスピンキック　PK　実用度 B　ダメージ 12+20～50



上段パンチから上段まわし蹴りへつなぐコンビネーション。コマンド入力によっては２段目の攻撃が下段まわし蹴りになるパンチロースピンキック（P⇩K）へ変化させることもできる。

② エルボースピンキック　⇨PK　実用度 A　ダメージ 20～40



通常のＰＫコンビネーションに近いが、１発目が中段攻撃の肘打ちから始まるため実用度は非常に高い。相手の攻撃をガードした後や、中距離からの牽制技として使うとよいだろう。

③ コンボエルボースピンキック　PP⇨PK　実用度 A　ダメージ 計74



３発目が中段攻撃になる、最も優れたＰＰＰＫのコンビネーション。ガードされても相手を押し出すことができるし、ほとんど反撃を受けないのが魅力。➡ＰＰＰＫと入力しても出る。

④ スピニングバックナックル　⇦P　実用度 B　ダメージ 22



リーチのある裏拳。この技から上・下段のまわし蹴り、裏拳２連発といった豊富なコンビネーションを組むことができる。通常のパンチや投げ技と使いわけ、相手のガードを崩そう。

⑤ スラントバックナックル　(☆)P　実用度 A　ダメージ 22



下段裏拳。技が一瞬で出るうえ、下段攻撃になっているので至近距離で出すとまず当たる。ここから上・中・下段攻撃、投げ技につなげて相手を惑わせるのがジャッキー使いの常套（じょうとう）手段。

⑥ ダッシュハンマーキック　⇨⇨K　実用度 A　ダメージ 30



リーチがあるうえ、技の出も非常に速い蹴り上げ攻撃。中段攻撃なのでしゃがんだ相手をつぶせるほか、ガードされてもスキがない。あらゆる局面で重宝するジャッキーの得意技だ。

ジャッキーのダウン攻撃

ジャンピングニースタンプ（ハイジャンプニースタンプ）



ダメージ 30（40）

サラと同じく、膝から下がすべて攻撃判定になる強力なダウン攻撃。かわされると簡単に投げられる欠点はあるが、動きが素早いため相手はなかなかかわせない。

⑦ レッグスライサー　⬇K+G　実用度 B　ダメージ 26



リーチのある下段横蹴り。相手の突進攻撃をカウンターでつぶす時などに使われる。下段ガードしなければ防げない技なので利用価値は高いが、かわされた場合はスキだらけだ。

⑧ ダブルスピンキック　KK　実用度 B　ダメージ 計60



２段まわし蹴り。見た目では上段キックを２発放つだけの技に見えるが、実は２発目のキックが中段攻撃となっている。上段キックをしゃがんで投げようとする相手に対してかなり有効。

⑨ ノーザンライトボム　(投げ間合いで)P+G　実用度 B　ダメージ 60



ジャッキーの通常投げ。コンボエルボー（ＰＰ⇨Ｐ）などの中段攻撃を出すと思わせて立ちガードさせ、この投げ技につなげる戦法が有効。相手の上段キックをしゃがんだ時もコレだ。

【技の見方】Ｐ…パンチ／Ｋ…キック／Ｇ…ガード／➡…レバーを入れる／⇨…レバーを短く入れる／＋…同時押し（※コマンドはすべてキャラが右向きの時のものです）※ダメージの数値は単体の最強の技を100とした数値です。また、技の実用度は高いほうからＡ、Ｂ、Ｃとしています。なお、防御法は㋟＝立ちガード、Ⓛ＝しゃがみガードを示しています。

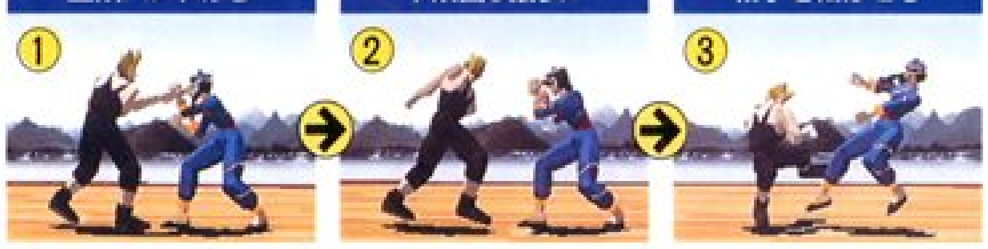
ジャッキーの基本戦法

相手に反撃を許すな

コンボエルボー（PP⇨P)、ダッシュハンマーキック（⇨⇨K)、スラントバックナックル（⇘P）を相手より先に出し、以後常にこれらの技を組み合わせて出すのが基本となる。これらの技は空振りさえしなければ（つまり、ガードされてもいいから技を当てさえすれば)、ジャッキー側はまず反撃を受けない。逆にこれらの技を相手がくらったら、すかさずダウン攻撃を。相手にまったく反撃の余地を与えず勝つ非情さ、これがジャッキーのスタイルだ。

牽制技 上下段の打ちわけ

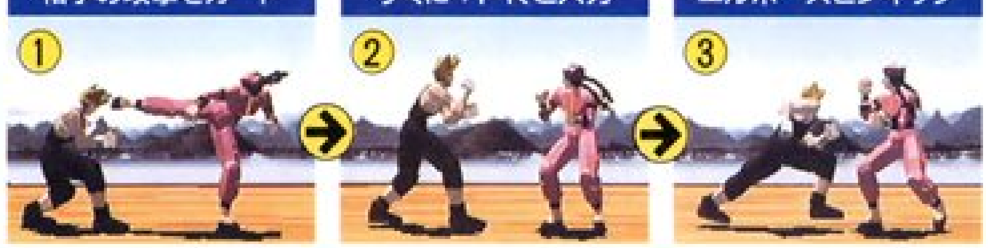
上段パンチから → 下段回し蹴りに → 相手を転ばせる



単発のパンチやスピニングバックナックルのように思わせておいて、上下段に打ちわけ可能なまわし蹴りになる多彩なコンビネーションを使おう。パンチロースピンキック（P⇩K)、スピニングロースピンキック（⇦P⇩K）が有効だ。

反撃技 肘打ちからの連係

相手の攻撃をガード → すぐに⇨PKと入力 → エルボースピンキック



ジャッキーのコンビネーションは中段攻撃と上段攻撃が組み合わさっているため、しゃがんでいる相手はかならず技をくらってしまうという利点がある。特に多用するのはエルボースピンキック（⇨PK)。反撃や牽制技として使いたい。

ラッシュ攻撃 スラントからの連係

スラントバックナックル → ダッシュハンマーキック → 再びスラントにつなげる



スラントバックナックルは技の出が非常に速い下段攻撃なので、普通に出すとまず当たる。ここからダッシュハンマーキックにつなげるか、ロースピンキックにするか、それともダッシュ投げにつなげるか……次々と技を繰り出そう。

代表的な連続技

特殊技でも十分だが…

単体の特殊技である（コンボ）エルボースピンキックからのダウン攻撃だけでも、十分すぎるほど強力な連続技になるジャッキー。そこでここでは、オーソドックスな連続技を紹介してみた。ジャッキーは比較的カウンターを狙いやすいキャラなので、CPU戦でこれらの連続技を練習してみるのもいいだろう。

①ハンマーキック2段



まず、スピニングバックナックル（⇦P）やニーキック（⇨K）をカウンターで当てて浮かせ……。

すかさずダッシュハンマーキック!! で強引な2段攻撃が完成。やられたほうはたまらない。

②パンチからの投げ



ウルフやジェフリーが使うパンチ投げを再現。投げ間合いの広いネックブリーカーを使うのがコツ。

至近距離で上段パンチを当て、すかさずネックブリーカー。最初のパンチが当たればまず成功する。

③まわし蹴り2段



パンチスピンキック（PK）やスピニングアームキック（⇦PK）などがカウンターで入ると……。

2段目のまわし蹴りがふっ飛んでいる相手に当たる。タイミング次第では、下段まわし蹴りも当たる。

こんな時はどうする?【ジャッキー編】

背後を取った時

間合いが近ければ、背後からの投げ技・フェイスクラッシャーを狙え。コンボエルボースピンキックは技が時々当たらないので、ここは手堅くダッシュハンマーキック→ダウン攻撃の2段で攻めたい。



ジャッキーの背後投げはとにかくハデ。ぜひ使いたい。

リングアウトを狙う

攻守ともに役立つのが、コンボエルボースピンキックとダッシュハンマーキックによる押し出し。リングの端に追い詰められた時は、ネックブリーカードロップで位置を入れ換えることができるぞ。



ガードしている相手をそのまま押し出す。強引に勝て。

より美しく勝つために!

強力無比の連続技で相手を圧倒するのもいいが、あえて回し蹴り系のフェイント技で倒すのも渋い。カウンター狙いのサマーソルトキック（⇖K）やダブルスピニングキック（KK）も決まると楽しい。



オールエクセレント勝ちで勝つのもジャッキーらしい。

ジャッキーの固有技リスト

	技名	出し方	ダメージ	防御法	備考
①	パンチサイドキック	(近くで)PK	計42	㊤、し	
②	パンチスピンキック	PK	12+(20~50)	㊤、し	
③	パンチ・ロースピンキック	P⇩K	22+(20~30)	㊤、し	
④	ジャブ、ストレート	PP	計24	㊤、し	
⑤	ダブルパンチスナップキック	PPK	計54	㊤、し	
⑥	フラッシュピストンパンチ	PPP	計38	㊤、し	
⑦	コンボバックナックル	PP⇦P	計46	㊤、し	
⑧	コンボエルボー	PP⇨P	計44	㊤	
⑨	コンボエルボースピンキック	PP⇨PK	計74	㊤	
⑩	スピニングバックナックル	⇦P	22	㊤、し	
⑪	ダブルスピンナックル	⇦PP	計44	㊤、し	
⑫	スピニングアームキック	⇦PK	22+(20~30)	㊤、し	
⑬	スピニングロースピンキック	⇦P⇩K	22+(20~30)	し	
⑭	ライジングエルボー	⇨P	20	㊤	
⑮	エルボースピンキック	⇨PK	計50	㊤	
⑯	スラントバックナックル	⇘P	22	し	
⑰	スラントロースピンキック	⇘P⇩K	22+(20~30)	し	
⑱	トーキックサイド	(近くで)⇘KK	30	㊤	
⑲	ニーキック	⇨K	30	㊤	
⑳	サマーソルトキック	⇖K	50	㊤	※相手のガードを外す
㉑	トーキック	⇩Kまたは(近くで)⇘	24	㊤	
㉒	ダッシュハンマーキック	⇨⇨K	30	㊤	※ガード中入力可
㉓	スピニングキック	K+G	20~50	㊤、し	
㉔	レッグスライサー	⬇K+G	26	し	
㉕	ダブルスピニングキック	KK	計60	㊤	
㉖	エスケープ・ロールキック	⇩⇩KK	40	㊤	
㉗	ノーザンライトボム	P+G	60	し	※上段投げ
㉘	フェースクラッシャー	(背後から) P+G	60	し	※上段投げ
㉙	ネックブリーカー	⇨⇨P	50	し	※ガード中入力可

この技表以外にも、ジャッキーはコンボ始動ジャブ（⇨⇨P+K）からのコンビネーションあり。

ジェフリー・マクワイルド



1PColor



2PColor



JEFFRY McWILD

【AM2研開発秘話】業務用のジェフリーの髪は、贅沢にポリゴンを使って作ってありますが、セガサターン版では、そうもいかないので再現するのに苦労しました。あと、あまり目立たないところですけど、1Pの足の裏もしっかり再現してますので見てください。

キャラの使いやすさ	中～上級者向け	技の強さ	強	技の数	普

豪快な投げ技で相手を粉砕せよ！

相手を強引につかみ、大ダメージを与える投げ技のエキスパート。最重量級キャラのために動きは遅いが、突進技や打撃系の技が強力なので使い込むほどにその強さを発揮する。クイックフォワードを使いこなし、スプラッシュマウンテンを決めろ!!

PROFILE

【パンクラチオンについて】
帝政ローマの時代、武勇を誇る強者達がその腕を競うことを目的として発達した格闘技。その実は古代日本の"手乞い"同様、打ち倒し・投げ・締め落としといった技術を芸術の域まで高めたものだ。

【ジェフリー・マクワイルドについて】
伝説のパンクラチオンに心動かされた彼は、漁師を営みながら独学で技を磨いた。ところがある日、彼は凶悪な人喰い鮫に船を破壊されてしまう。漁に出る船を新造するため、彼は大会出場を決意する。

長所
●投げ間合いが他のキャラよりも広い（ウルフとは同じ）。
●技1発ぶんの攻撃力が高い。
●全キャラ中最も多彩な投げ技を持つ。しゃがんだ相手も投げられる技がそろっている。

短所
●動きが全体的に遅く、単発の技を同時に出すと打ち負けることが多い。回復も遅い。
●パンチを細かく出されると投げるチャンスが減り、いきなり攻めづらくなる。

ジェフリーの通常技・特殊技

突進系をうまく使え

動きが遅いジェフリーは、接近戦の小技による攻防が苦手。得意な間合いはダッシュエルボーやエルボーアッパーが届く間合い、つまりダッシュ1回ちょっとで相手の懐（ふところ）に飛び込める距離だ。相手が何かしら技を空振りしたら、一歩踏み込んでアッパーか投げを決められるようにしておこう。特にダッシュからのスプラッシュマウンテンをマスターすれば、勝率はグンとアップするぞ。



トーキックからのスプラッシュも必ず成功させること。

ジェフリーのダウン攻撃

フライングボディプレス（ライデンドロップ）



ダメージ 20（30）

小攻撃は全身に攻撃判定があるフライングボディプレス、大攻撃はヒップ部分が攻撃判定のライデンドロップだ。大ダウン攻撃はかわされても反撃を受けないぞ。

① ダブルアッパー ⇧PP　実用度 A　ダメージ 計40



しゃがんだ相手を立たせる中段攻撃・スマッシュアッパー（⇧P）から連続でアッパーを繰り出すコンビネーション。前進しながらアッパーを出すので、見た目よりもリーチがある。

② トーキックハンマー ⇩KP　実用度 C　ダメージ 計54



中段攻撃のトーキック後、真上から両腕を振り下ろす2段攻撃。しかし、スキがあるので簡単にガードされてしまう。トーキック・スプラッシュマウンテンのフェイント技として使おう。

③ エルボーアッパー ⇨⇨PP　実用度 A　ダメージ 計40



遠い間合いから一瞬にして近づき、中段攻撃の肘打ちを叩き込むダッシュ・エルボー（⇨⇨P）のコンビネーション版。相手の起き上がりに重ねるほか、様々な局面で使える便利な技だ。

④ ニーアタック ⇨K　実用度 B　ダメージ 30



いわゆる膝蹴り。地味な技だが技の出が比較的速いため、相手の攻撃をガードした後の反撃技として重宝する。正面でパンチの打ち合いになったときなども、これでカウンターを狙える。

⑤ バックフリップ （投げ間合いで）P+G　実用度 A　ダメージ 60



ジェフリーの通常投げ（P＋G）。相手をいったん持ち上げてから後ろに倒れ込むため、リングサイドで出すとリングアウト勝ちになることもある。相手の攻撃をかわしたときに使おう。

⑥ パワースラム （投げ間合いで）⇨P　実用度 A　ダメージ 50



最も簡単なコマンド入力で出る投げ技。コマンドは（⇧P）でも出せるので、接近戦で下段パンチ→バーティカルアッパー（⬆P）連打でいつの間にか投げてしまうこともある。

⑦ バックブリーカー （相手の背後から投げ間合いで）P+G　実用度 C　ダメージ 100



背後からの投げ技で、そのダメージはスプラッシュマウンテン、ジャイアントスイングと並ぶ強さ。業務用版では大ダウン攻撃がこの技の後に入らなかったが、サターン版では入るのだ。

⑧ パワーボム （投げ間合いでしゃがんだ相手に）⇘P+K+G　実用度 B　ダメージ 80



対しゃがみの投げ技。ジェフリーにはしゃがんだ相手をつかむ技が他にもあるが（アイアンクロー（⇩P）、マシンガンニーリフト（⇩⇨K））、ダメージはパワーボムが一番だ。

⑨ トーキック・スプラッシュマウンテン （トーキックヒット後に）⇩⇘⇨P+K+G　実用度 B　ダメージ 計124



ウルフも使うスプラッシュマウンテン（⇧⬆P＋K）。ジェフリーのみ、トーキックが当たると（ガードされるとダメ）間合いに関係なくこの技が入るコンビネーション技を持っている。

【技の見方】P…パンチ／K…キック／G…ガード／➡…レバーを入れる／⇨…レバーを短く入れる／＋…同時押し（※コマンドはすべてキャラが右向きの時のものです）※ダメージの数値は単体の最強の技を100とした数値です。また、技の実用度は高いほうからA、B、Cとしています。なお、防御法は㊤＝立ちガード、Ⓛ＝しゃがみガードを示しています。

ジェフリーの基本戦法

中間間合いを常に保て

ジェフリー使いを目指すなら、まずは「相手がどんな状態のときならスプラッシュマウンテンをかけられるのか」をよく知る必要がある。基本的には①相手が技を空振りしたとき、②ダウン攻撃をかわしたとき、③ダウンした相手が横転起き上がりをしたとき……こういったときは、必ずスプラッシュマウンテンをかけることができるチャンスだ。ダッシュ1回ですぐにスプラッシュが決まる間合いを保って相手を牽制し、突進系の打撃技を時々からめて戦おう。

牽制技1　ダッシュから打撃技



ジェフリーがダッシュすると、相手側は投げられるのを防ぐために一度しゃがんでくる。そこを逆に読んで、中段攻撃のダッシュエルボーやエルボーハンマーで迎撃。カウンターが決まるとダブルアッパーの連続技につなげることも可能だ。

牽制技2　ダッシュから投げ



ジェフリーの常套手段が、このダッシュスプラッシュ。やり方は一度ダッシュしたのち、レバーを⇘⬈方向に入れて（こうするとしゃがみながらダッシュする!!）スプラッシュコマンドを入力するというもの。間合いも一気に詰まるぞ。

反撃技　しゃがみ待ち対策



突進系の中段攻撃を何度も繰り返すと、さすがに動きも読まれてしまう。そこで次に使いたいのが、しゃがんでいる相手を投げる特殊技だ。ダッシュからはパワーボム（⇘P＋K＋G）、接近戦ではアイアンクロー（⇩P）を出すと成功する。

代表的な連続技

突進系アッパーを多用

ジェフリーの使うアッパー系の突進攻撃は、簡単にカウンターとして使えるのが特徴だ。相手の動きを止めることができたらすかさずスプラッシュマウンテン、相手が浮いたらすかさずダブルアッパーにつなげるクセを身につけよう。追い打ちのエルボーアッパーは、うまく決まればリングアウト勝ちを狙えるはずだ。

①スプラッシュの連係



ジェフリーならではの連続技がコレ。まず、トーキックを相手に当てる。カウンターだとダメだぞ。

すかさずコマンドを入力すると……スプラッシュが必ず入る!! 入力のタイミングはかなり遅め。

②アッパー3段



まず、カウンターでスマッシュアッパー（⇘P）などの技をヒット。ここで相手が浮くので……。

すかさずエルボーアッパー、すると2発連続で入る。ここはダブルアッパーでも連続技となる。

③蹴り上げ2段



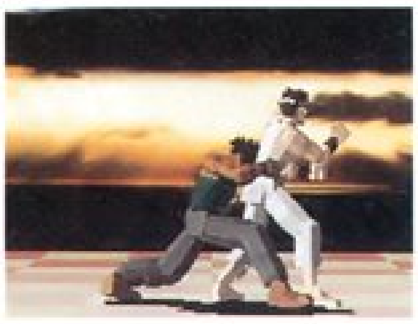
エルボーアッパーやニーアタック（⇨K）をカウンターで当て、相手を浮かせた後に……。

ドカーンと、キリングバイツ（斜め前に大ジャンプキック2）を出す。とってもハデな2段攻撃だ。

こんな時はどうする？【ジェフリー編】

背後を取った時

スプラッシュマウンテンと同じダメージが与えられる、背後投げのバックブリーカーを狙おう。ギャラリー受けを狙うのなら、トーキック・スプラッシュマウンテンを背後から決めてみるのもアリだ。



見た目もかなり痛いバックブリーカー。威力も抜群。

リングアウトを狙う

相手をリング端に追い詰めたときは、エルボーアッパーやエルボーハンマーが押し出し技として効果的。逆にリング端に追い詰められたときは、通常投げのバックフリップを使って一発逆転を狙え。



下段パンチからのアッパーなどを多用して反撃を防げ。

より美しく勝つために！

相手のスキをついたスプラッシュマウンテンもいいが、相手にワザとしゃがませてからのパワーボムやアイアンクローといった対しゃがみ投げ技を狙ってみよう。相手の裏をついた投げで攻めること。



難易度高し、のマシンガンニーリフト。決まれば最高。

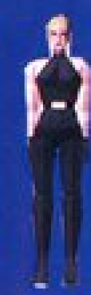
ジェフリーの固有技リスト

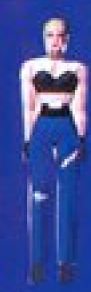
	技名	出し方	ダメージ	防御法	備考
①	ナックル・キック	PK	計50	㊤、Ⓛ	
②	ダブルナックル	PP	計30	㊤、Ⓛ	
③	1、2、アッパー	PPP	計50	㊤	※相手を強引に立たす
④	スマッシュアッパー	⇘P	20	㊤	※相手のガードを外す
⑤	ダブルアッパー	⇘PP	計40	㊤	※相手のガードを外す
⑥	ダッシュエルボー	⇨⇨P	20	㊤	※相手のガードを外す
⑦	エルボーアッパー	⇨⇨PP	計40	㊤	※相手のガードを外す
⑧	トーキック	⇩K	24	㊤	
⑨	トーキックハンマー	⇩KP	計54	㊤	
⑩	ジャンプハンマー	(大ジャンプ上昇中)P	30	㊤、Ⓛ	
⑪	ジャンピングナックル	(大ジャンプ下降中)P	40	㊤、Ⓛ	
⑫	ニーアタック	⇨K	30	㊤	
⑬	バーティカルアッパー	⬈P	20	㊤	
⑭	エルボーハンマー	⇦⇨P	計42	㊤	
⑮	バックフリップ	P+G	60	Ⓛ	※上段投げ
⑯	バックブリーカー	(背後から)P+G	100	Ⓛ	※上下投げ
⑰	パワースラム	⇦P	50	Ⓛ	※上段投げ
⑱	ボディーリフト	⇦⇨P	50	Ⓛ	※上段投げ
⑲	スプラッシュマウンテン	⇘⬈P+K	100	Ⓛ	※上段投げ
⑳	トーキック・スプラッシュマウンテン	⇩⇘⇨P+K+G	計124	Ⓛ	※上段投げ
㉑	アイアンクロー	⇩P	50/30	㊤	※しゃがんでいる相手に
㉒	パワーボム	⇘P+K+G	80	㊤	※しゃがんでいる相手に
㉓	マシンガンニーリフト	⇩⇨K	計50	㊤	※しゃがんでいる相手に

タイプ的にはウルフと似ているキャラクターだが、技リストを見るとジェフリーのほうがオールマイティーに戦える技を持っていることがわかるはず。特に相手の突進を止めることのできるダッシュエルボー系はCPU戦・対戦ともに重宝するはずだ。豊富な投げ技の間合いを極めるべし。

サラ・ブライアント




1PColor


2PColor

SARAH BRYANT

【AM2研開発秘話】パイもそうですが、少ないポリゴンで女性らしい体型に作るのは難しかったです。それから、前髪と2Pのズボンの破れ目は結構苦労してます。2Pの胸のデザインも、業務用とは多少変えてますが、こっちのほうがカッコいいと思いますが……。

キャラの使いやすさ	初〜上級者向け	技の強さ	強	技の数	多

華麗なコンビネーションが脅威

スキの少ないコンビネーション攻撃とその素早さにより、牽制（けんせい）・反撃・奇襲（きしゅう）という多彩な戦法をすでに確立しているサラ。人気の秘密は動きの美しさと、その冷徹無比（れいてつむひ）なまでの強さにあるのだろうか……。初心者でもそこそこに使える操作性の良さも魅力だ。

PROFILE

【截拳道について】
かの名優にして偉大なる武道家ブルース・リーが編み出した、まったく型を持たない奇異な拳法。多彩な蹴り技を多用し、敵に虚（きょ）を生みそこに必殺の一撃を加えるという、非常に実戦的な拳法である。

【サラ・ブライアントについて】
兄ジャッキーのレース事故が、ブライアント一家が持つ莫大な財宝を狙った悪の組織によることを知ったサラ。しかし事件の調査中、彼女は逆に組織に拉致（らち）され、兄の刺客（しかく）として洗脳を受けてしまう。

長所
- ●豊富なコンビネーションによるトリッキーな戦法。
- ●スキが少なく技の出が速い中段攻撃を数多く持つ。
- ●動きが素早く、ダッシュからの投げを非常に得意とする。

短所
- ●パイと同じく軽量級のため、至近距離から相手の攻撃をくらうと他のキャラよりも遠くにふっ飛ばされてしまう。
- ●一発一発の攻撃力が、ジャッキーよりも若干（じゃっかん）低い。

サラの通常技・特殊技

強力な突進技が充実

スキが少ないだけでなく、反撃を受けにくいコンビネーション攻撃を数多く持つサラ。コンボ・サマーソルトをはじめ、ジャックナイフキック、パンチサイドキック（P⇩K）など牽制技としてもかなり優（すぐ）れた技が多い。中でも使えるのが、肘（ひじ）から膝（ひざ）の連係攻撃であるダブルジョイントバッド。初心者相手なら、この技を連続で出すだけで勝てる。相手のスキをつくダッシュ投げも得意だ。


パンチ&キックの基本コンボも、かなり充実している。

サラのダウン攻撃

ジャンピングニースタンプ（ハイジャンプニースタンプ）


ダメージ 30（40）

膝から下がすべて攻撃判定になる強力なダウン攻撃。かわされると簡単に投げられる欠点はあるが、動きが素早く相手はなかなかかわせない。多用したい技だ。

---

① フラッシュピストンパンチ　PPP　実用度 A　ダメージ 計28



PPPの基本コンビネーション。コマンドの入力方法は①PPP、②PP⇧、③PP⇦の3タイプがあり、いずれも上段パンチ3発の連係となる。実戦ではスキの少ない③が有効だ。

② コンボサマーソルト　PPP⇦K　実用度 A　ダメージ 計22



PPPKのコンビネーションで、最後のキックが中段攻撃のサマーソルトキックになる優れた連続技。スキがなく反撃を受けにくい。入力方法は①PPP⇦K、②PP⇦Kの2タイプ。

③ ダブルジョイントバッド　⇨PK　実用度 A　ダメージ 計42



肘打ちから膝蹴りにつなぐ、サラだけの強力なコンビネーション。ガードされてもほとんどスキがないうえ、1発目と2発目の技がいずれも中段攻撃なのが強さの秘密。実用度は一番だ。

④ トーキックサイド　⇩KK　実用度 B　ダメージ 計54



中段攻撃のトーキックから、再び中段攻撃のサイドキックへつなぐフェイント技。相手との間合いを縮めたい時に使える技だ。似たものとしてパンチサイドキック（P⇩K）もある。

⑤ ミラージュキック　⬈KKK　実用度 B　ダメージ 計60



3連キックだが、最初の1発目の蹴りが中段攻撃になっている。ちなみに⬈KKの入力で、2連キックのイリュージョンキックとなる。スキのないイリュージョン…のほうが実用的か？

⑥ サマーソルトキック　⇩K　実用度 B　ダメージ 30



中段攻撃になるバク転キック。相手の技をガードした後や、目の前でフェイント気味にこの技を出せばカウンターとなってよく当たる。打点が低くスキも少ないので、反撃を受けにくい。

⑦ ジャックナイフキック　⇧K　実用度 A　ダメージ 30



リーチがあり、スキの少ない中段攻撃の蹴り上げ。相手の攻撃を封じたりする牽制技として重宝するが、ジャッキーのダッシュハンマーキックほど強くはない。かわされないように注意。

⑧ ダッシュニー　⇨⇨K　実用度 B　ダメージ 30



中距離戦からの強襲に使ったり、相手の起き上がりに重ねると絶大な効果を発揮する中段の突進攻撃。リングアウトを狙う時も役立つが、ガードされると通常の膝蹴りよりスキが大きい。

⑨ ネックブリーカードロップ　（投げ間合い）⇨⇨P　実用度 A　ダメージ 60



ブライアント兄弟だけが使う、最も投げ間合いの広い技。サラはダッシュからの通常投げも強いので、状況により投げ技を使い分けよう。コマンドがダッシュから始まるのも魅力だ。

【技の見方】P…パンチ／K…キック／G…ガード／➡…レバーを入れる／⇨…レバーを短く入れる／+…同時押し（※コマンドはすべてキャラが右向きの時のものです）※ダメージの数値は単体の最強の技を100とした数値です。また、技の実用度は高いほうからA、B、Cとしています。なお、防御法は㊤＝立ちガード、Ⓒ＝しゃがみガードを示しています。

サラの基本戦法

単体の連係技が強い

サラで戦う場合は、いかに相手のスキをついてダウンを奪えるかがポイントとなってくる。まず打撃系はコンボ・サマーソルト（PP⇦K）、ジャックナイフキック（⇧K）で牽制しつつ、スキをついてのダブルジョイントパッド（⇨PK）が効果的。単発攻撃もパンチハイキック（PK）、パンチサイドキック（P⇩K）、ハイキック・ストレート（KP）が有効だ。これらの連発で相手の動きを止め、たまにダッシュから投げを奇襲気味に狙う……これで勝ちを拾おう。

牽制技 反撃を受けにくい技



コンボ・サマーソルトとジャックナイフキックは、相手にとにかく当てさえすれば反撃を受けることはない。当たればすかさずダウン攻撃に持ち込めるので、相手の攻撃に合わせてカウンターを狙うこともできる。エルボーも利用価値大だ。

奇襲技 相手のスキをつけ



相手がサラのコンビネーションを恐れてガードを固めてきたら、パンチサイドキックやトーキックサイドなどのフェイント技でガードを崩していこう。やや間合いを離してからのダッシュニー（⇨⇨K）、一歩踏み込んでからの投げも強力。

反撃技 カウンターを狙う技



パンチで突進してくる相手は、レッグスライサー（⬇K＋G）やサマーソルトキック、ダブルジョイントパッドで動きを止めよう。特にダブルジョイントパッドは、タイミング次第でほとんどの単発攻撃に打ち勝てる。反撃技に。

代表的な連続技

膝からの連係に注目

豊富な連続技を持つサラは、その素早い動きを利用することで様々な連続技がアーケードで開発されている。特にダブルジョイントパッドは、1発目の肘打ちを空振りさせ、2発目である膝の部分だけを相手に当てる……これでいろんな攻撃がつながるようになっている。ここでは実戦で実用度の高い連続技を紹介しよう。

①足技からの連係



ここではトーキックサイド（⇩KK）の連続技を紹介してみた。1発目が当たると2発目も決まる。



ここからさらにダウン攻撃を決めれば3段攻撃完成。浮いた相手にミドルキックが当たることも。

②ミラージュ2段



カウンターが決まったり、ダブルジョイントパッドの2発目（膝蹴り）が入って相手が浮いたら……。

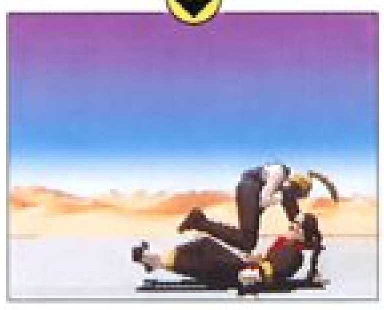


すかさずミラージュキック（⬊KKK）、すると1発目のキックが当たる。見た目も華麗な連続技だ。

③蹴り上げ2段



基本の連続技。ジャックナイフキックやダブルジョイントパッドを当てて相手がダウンしたら……。



小ダウン攻撃のジャンピングニースタンプで追撃。カウンターで入ればまずかわせない攻撃だ。

こんな時はどうする？【サラ編】

背後を取った時

通常見ることができない背後からの投げ技、バックドロップを決めたいところ。投げづらい場合はコンボ・サマーソルト（PP⇦K）やコンボ・ライジングニー（PPPK）で攻めるのも悪くない。



華麗な投げ技のひとつ。威力も通常の投げ技より高い。

リングアウトを狙う

相手をリングの端に追い詰めた場合は、パンチ連打やスキのないコンビネーションで押し出しを狙いたい。トーキックサイドやダブルジョイントパッド、不意のレッグスライサーなどが効果的だ。



カウンターになれば勝利は目前。ダウン攻撃も決めろ。

より美しく勝つために！

オススメはカウンター狙いのサマーソルトキック。ただ、あえて通常は使わない技をここで出すのも面白い。コンボ・ラインジングキックやダブルステップニーなどが、屈辱技としては最適だ(!?)。



こんな技で負けたら、納得いかない人もいるかも……。

サラの固有技リスト

	技名	出し方	ダメージ	防御法	備考
①	パンチハイキック	PK	計38	(立)、(し)	
②	パンチサイドキック	P⇩K	計38	(立)	
③	ジャブ、ストレート	PP	計18	(立)、(し)	
④	ダブルパンチスナップキック	PPK	計48	(立)、(し)	
⑤	フラッシュピストンパンチ	PPP	計28	(立)、(し)	
⑥	コンボ・ライジングニー	PPPK	計68	(立)	
⑦	コンボ・サマーソルト	PPP⇦K	計60	(立)	
⑧	コンボ・ライジングキック	PPP⇧K	計58	(立)	
⑨	ライジングエルボー	⇨P	12	(立)	
⑩	ダブルジョイントパッド	⇨PK	計42	(立)	
⑪	ニーキック	⇨K	30	(立)	
⑫	ダブルステップニー	⇨K⇧ K	計70	(立)	
⑬	トーキック	⇩K	24	(立)	
⑭	トーキックサイド	⇩KK	計54	(立)	
⑮	イリュージョンキック	⬊ KK	計30	(立)	
⑯	ミラージュキック	⬊ KKK	計60	(立)	
⑰	ハイキック・ストレート	KP	計38	(立)、(し)	
⑱	サマーソルトキック	⇖ K	50	(立)	※相手のガードを外す
⑲	ジャックナイフキック	⇧ K	30	(立)	
⑳	ライジングニー	⬇⇨K	40	(立)	
㉑	ダッシュニー	⇨⇨K	30	(立)	※ガード中入力可
㉒	レッグスライサー	⬇K+G	26	(し)	
㉓	エスケープ・ロールキック	⇦⇦ K	40	(立)	
㉔	フロントスープレックス	P+G	50	(し)	※上段投げ
㉕	バックドロップ	（背後から）P+G	60	—	※上下投げ
㉖	ネックブリーカー	⇨⇨P	50	(し)	※ガード中入力可

サラの固有技のいくつかは、入力方法が何タイプか存在する。フラッシュピストンパンチとコンボ・サマーソルトは左ページの技解説を見てもらうとして、コンボ・ライジングキックはPPP⇧KのほかPP⇧Kでも出せるようになっている。また、サラにはコンボ始動ジャブが存在する。



影丸

1PColor



2PColor



KAGE-MARU

【AM2研開発秘話】カゲは、覆面が取れた時の素顔を再現するのに苦労しました。それから、細かいところで言うと、足の指先も2つに割って足袋らしくしてあります。1P、2Pとも、ちゃんと額の文字（1Pは"甲"、2Pは"風"）もしっかりと再現しました。

キャラの使いやすさ	中～上級者向け	技の強さ	普	技の数	普

リングアウト勝ちを狙えるキャラ

バーチャファイターに登場するキャラクターのなかで最も特異な存在、それがカゲだ。乏しい中段攻撃と攻撃力の少なさを姑息（こそく）なコンビネーション攻撃で補（おぎな）うその姿は、一部のプレイヤーに高い人気を持つ。テクニカルな操作を要求されるので、上級者向けか？

PROFILE

【葉隠流柔術について】
相撲の原点であり、その驚異的な術を時の支配者が恐れたと言われる究極の殺人術"手乞い"。葉隠流柔術は、この手乞いと忍びの者＝葉隠れが手を結んだ殺しの武術だ。葉隠奪命、それが唯一の定だ。

【影丸について】
葉隠れ第十代影丸。本名・出生地・年齢・性別、すべてが謎に包まれ、政界の闇名簿に"葉隠れ"として記される人物である。悪の組織によって壊滅した葉隠れ一族の復讐をするため、一人旅に出る。

長所
- ●孤延落をはじめとした、リングアウトによる一発逆転が狙える大技を持っている。
- ●動きが素早く（パイとほぼ同じ）、トリッキーに戦える。
- ●ジャンプ力が一番ある。

短所
- ●使える中段攻撃が肘打ちしかないため、相手にしゃがまれると非常に攻めづらい。
- ●一発一発の攻撃力が低い。
- ●軽量級のため、至近距離で技を受けると飛ばされやすい。

カゲの通常技・特殊技

中段攻撃は少ないが…

トリッキーな技を多く持つカゲ。彼を使いこなすには、まず「他のキャラとはまったく違う戦法を要求されるキャラである」ことをよく知る必要がある。右に紹介したなかで特に多用したいのは、旋蹴り（つむじげり）と流影脚、そして地味だが肘打ちの3つ。見た目が派手な雷龍飛翔脚は、実戦では1回出すか出さないかにとどめておこう。一発逆転が狙える孤延落は、いかに相手のスキがつけるかがカギ。



ジャンプ力があるので、動きまわると手に負えない？

カゲのダウン攻撃

飛延弾　ひえんだん
（飛鳥　あすか）（飛翔撃　ひしょうげき）



ダメージ 30（40／30）

カゲのダウン攻撃は、相手との距離によって3種類の技が出る（遠い順から飛翔撃、飛鳥、飛延弾）。スキがないのは中距離からの飛鳥のみ。他は反撃される。

① 散弾風神脚　さんだんふうじんきゃく　PPP⇨K
実用度 A　ダメージ 計70



基本的なPPPKコンビネーションのバリエーションで、最後の攻撃が中段攻撃になっているのが特徴。ただし、そのPとKの間に一瞬のスキがあるため、投げられることもある。

② 肘打ち　ひじうち　⇨P
実用度 A　ダメージ 20



中段攻撃の少ないカゲにとって、この技はとても重要な役割を果たす。カウンター攻撃に使うことで相手を宙に浮かせておき、続けて流影脚につないで相手を押しやることができるのだ。

③ 旋蹴り　つむじげり　⬇K＋G
実用度 A　ダメージ 35



しゃがんだ状態からのまわし蹴り。中段攻撃だが間合いが離れると当たらないため、上段攻撃に近い。遠距離でPPPKなどを使って突進してきた相手に対して使うとよいだろう。

④ 旋風蹴り　せんぷうげり　⇦⇨K
実用度 C　ダメージ 40



バク転しながら放つ蹴り。中段攻撃で、相手の突進をかわしながら使う。ダッシュで近づいてからいきなりこれを使うと、投げを狙ったと勘違いして反撃した相手にうまく当たる。

⑤ 流影脚　りゅうえいきゃく　⇩⇨K
実用度 A　ダメージ 30



腰を落としながらの下段まわし蹴り。移動距離がかなりあるので、相手をリングサイドへ押しやるには最適の技。肘打ち、孤延落、旋蹴りなどからつないで追い打ち攻撃にも使える。

⑥ 回転地擂り脚　かいてんちずりきゃく　⇦⇧⇩⇧⇨K
実用度 B　ダメージ 35



前転してから下段まわし蹴りを放つ。Kを押さなければただの前転になり、2つを併用することで相手を幻惑させたり雷龍飛翔脚に見せかけたりというフェイント技として利用できる。

⑦ 雷龍飛翔脚　らいりゅうひしょうきゃく　⇨⇨P＋K＋G
実用度 B　ダメージ 40



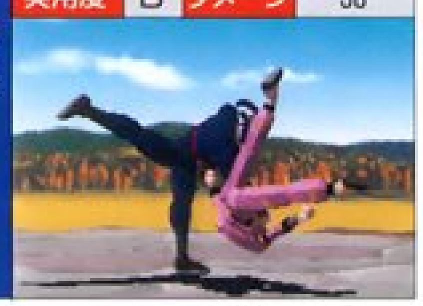
前転から前方へ大きく跳ね上がる体当たり攻撃。上段攻撃だが、間合いによっては相手のガードを解いてダメージを与えることが可能。前後転起き上がりの瞬間を狙うときにも使われる。

⑧ 孤延落　こえんらく　（投げ間合いで）⇦P
実用度 A　ダメージ 40



相手を巴投げの態勢に捕らえ、宙にほうり投げる。この後は水車蹴り、散弾裏蹴り、雷龍飛翔脚による追い打ちも可能。ダメージを優先したければ、落下と同時に流影脚を狙うといい。

⑨ 影霞　かげかすみ　（投げ間合いで）⇦⇨P
実用度 B　ダメージ 50



相手を後ろに倒すように投げる技。カゲの投げ技のなかではダメージが低いほうだが、相手が後方に転ぶためリングサイドで使うとそのまま直接リングアウトを狙える利点がある。

【技の見方】P…パンチ／K…キック／G…ガード／➡…レバーを入れる／⇨…レバーを短く入れる／＋…同時押し（※コマンドはすべてキャラが右向きの時のものです）※ダメージの数値は単体の最強の技を100とした数値です。また、技の実用度は高いほうからA、B、Cとしています。なお、防御法は㊤＝立ちガード、Ⓛ＝しゃがみガードを示しています。

カゲの基本戦法

流影脚へつなげろ

数少ないカゲの中段攻撃である肘打ち（⇨P）を、いかにカウンターで当てるかが決め手。また、旋蹴り（⬇K+G）だろうが、葉重ね（PK）だろうが、とにかく相手をダウンさせることができたら流影脚（⇨⇨K）をすかさず出すこと。この一連の攻撃が決まると、なぜかダウンした相手にカゲの流影脚が再び入り、相手を遠くにふっ飛ばすことができるからだ。これを覚えると、リングアウト勝ちの勝率は格段にアップすること間違いなし。ひたすら流影脚だ。

牽制技 肘打ちで突進を防ぐ



烈掌（PP）や散弾撃（PPP）といったスキのない技で相手に近付くのはいいが、こういった上段攻撃は相手にしゃがまれるとスキだらけ。そこで使いたいのが、肘打ちだ（⇨P）。通常のパンチとおりまぜ、フェイント気味に使おう。

反撃技 孤延落を狙う



相手の上段キックを避けたり、持ち前のスピードを生かして相手の懐に飛び込めば、カゲならではの大技・孤延落が決まる。ダウン攻撃の飛鳥が失敗したときや、相手が起き上がってきたときなども、積極的にこの孤延落を狙っていくこと。

効果的な追い打ち 流影脚へつなげる



相手がダウンした瞬間に流影脚を重ねると、なぜかその流影脚の追加ダメージも入るというカゲならではの特性を利用したコンビネーションがコレ。与えるダメージも意外に大きいし、相手をリングサイドへ吹き飛ばせるのがウレシイ。

代表的な連続技

リング端に追い詰めろ

カゲの連続技は「いかに相手にダメージを与えるか」ということより、「いかに相手をリングサイドにふっ飛ばせるか」がポイントになっている。そのカギを握るのが、投げ技の孤延落（⇦P）。相手がスキを見せたら、必ず孤延落を決める! というくらいの気構えがカゲ使いには要求されるのである。精進（しょうじん）あるのみだ。

①流影脚2～3段



葉重ね（PK）などをヒットさせ、とりあえず相手をダウンさせたらすぐに流影脚コマンドを入力。

入力が間に合えば流影脚が追い打ち攻撃となってきちんと入る。これを使いこなすカゲは強いぜ!!

②雷龍で吹き飛ばす



孤延落で相手を空高くほうり投げる。このあと、すぐ後ろを振り向いて雷龍飛翔脚コマンドを入力。

タイミングがバッチリ合えば、相手をより遠くへふっ飛ばすことができるのだが……結構難しいぞ。

③リングアウト狙い



先ほど紹介したパターンをより発展させたものがコレ。まず孤延落で相手を空高くほうり投げ……。

散弾裏蹴り（PPPK）。うまく決まれば雷龍飛翔脚よりも遠くにふっ飛ばすことができるのだ。

こんな時はどうする?【カゲ編】

背後を取った時

飛鳥をかわされた時などは、カゲが相手の背後にまわるチャンスが一瞬ある。このとき裏投げの葉裏霞を決めれば非常にカッコイイ。水車蹴り（⇘K）によるカウンターを狙うのもいいだろう。



「おうりゃ!」と葉裏霞。たまにしか見れません。

リングアウトを狙う

孤延落を使った一連のパターンが有名だが、その他にも離れたところから雷龍飛翔脚（間合いによって相手をかなり押し出せる）や旋蹴りなどをガードさせれば、リングアウトさせることができる。



この間合いなら、ズリズリっと相手を押し出せるぞ。

より美しく勝つために!

トリッキーな動きを身上とするカゲで美しく勝つなら、前転・後転や回転地擂り脚、雷龍飛翔脚といったアヤしい転がりの動きを実戦で多用するといい。受け狙いができるキャラ、それがカゲなのだ。



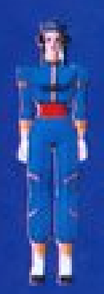
無意味なジャンプや、CPUのように逃げるのもアリ。

カゲの固有技リスト

	技名		出し方	ダメージ	防御法	備考
①	葉重ね	はかさね	PK	計38	(立)、(し)	
②	烈掌	れっしょう	PP	計18	(立)、(し)	
③	烈掌脚	れっしょうきゃく	PPK	計48	(立)、(し)	
④	散弾撃	さんだんげき	PPP	計30	(立)、(し)	
⑤	散弾裏蹴り	さんだんうらげり	PPPK	計60	(立)、(し)	
⑥	散弾風神脚	さんだんふうじんきゃく	PPP⇨K	計70	(立)	
⑦	肘打ち	ひじうち	⇨P	20	(立)	
⑧	旋蹴り	つむじげり	⬇K+G	35	(立)	
⑨	浮身膝蹴り	ふしんひざげり	⬇⇨K	40	(立)	
⑩	水車蹴り	すいしゃげり	⇘K	50	(立)	※相手のガードを外す
⑪	旋風蹴り	せんぷうげり	⇨⇨K	40	(立)	※ガード中入力可
⑫	旋風隕蹴	せんぷういんしゅう	⇦⇦K	40	(立)	
⑬	流影脚	りゅうえいきゃく	⇨⇨K	30	(し)	※ガード中入力可
⑭	回転地擂り脚	かいてんじずりきゃく	⇦⇖⇧⇗⇨	35	(し)	
⑮	後転地擂り脚	こうてんじずりきゃく	⇨⇗⇧⇖⇦	35	(し)	
⑯	雷龍飛翔脚	らいりゅうひしょうきゃく	⇨⇨P+K+G	40	(し)	
⑰	落葉旋風弾	らくようせんぷうだん	(遠い間合いで)⬇K	30	(立)、(し)	
⑱	太刀	たいとう	P+G	60	(し)	※上段投げ
⑲	葉裏霞	はうらがすみ	(背後から)P+G	50	(し)	※上段投げ
⑳	孤延落	こえんらく	⇦P	40	(し)	※ガード中入力可
㉑	刀霞	かたながすみ	P+K+G	50	(し)	※上段投げ
㉒	影霞	かげがすみ	⇨⇨P	50	(し)	※上段投げ

技ひとつひとつの威力はないが、その素早さで相手を翻弄することができる。PP、PPP、PK、PPKなどを組み合わせ、肘打ちによるカウンターか孤延落などの投げ技につなげていくといいだろう。また上の表に載っていない前／後転は、素早い移動をしたいときは必須のコマンド。回転地擂り脚、雷龍飛翔脚と組み合わせて相手の目をあざむこう（下段キックで止まるけど……）。

パイ・チェン PAI CHAN



1PColor



2PColor



【AM2研開発秘話】8人のキャラクターの中で、たぶん一番苦労したのがパイです。帽子、おさげ、服の模様など、なにしろ飾りが多いので、テクスチャー面でも、ポリゴン面でも苦労しました。あと、2P用のパイの色は業務用とちょっと変えてあります。

キャラの使いやすさ	初～上級者向け	技の強さ	普	技の数	普

スピードと手数で相手を翻弄せよ

動きが素早く、相手の上段攻撃を受け身投げする特殊技でCPU戦を勝つことができるパイ。その扱いやすさから、初心者にはかなり人気のあるキャラクターの１人だ。しかし、中～上級者同士の対戦になると途端に勝率はダウン。しゃがみ待ちをどう崩すかが課題だ。

PROFILE

【燕青拳について】
大陸北部の山東省で古くから隆盛を誇る、北派少林寺の流れを汲む一門。俊敏さと瞬間的な速度、あらゆる角度からの破壊的な攻撃をその旨とし、特にその腿撃は国術中屈指の多様さと華麗さを持つ。

【パイについて】
燕青拳の武館師範代であるラウの一人娘で、現在は香港のアクションスター。幼少より父の分身として拳術の英才教育を施されたが、家族を犠牲にしてまで己の拳のために生きる父を憎んでいる。

長所
●通常技モーションの速さは全キャラ中トップクラス。真正面からの打ち合いに強い。
●素早さを活かしたダッシュ投げが強力。読みは必要だが受け身投げも魅力のひとつ。

短所
●中段攻撃がほとんどなく、相手にしゃがまれると攻撃のきっかけをつかみにくい。
●軽量級のため、近距離で攻撃をくらうとふっ飛ばされてリングアウト負けしやすい。

パイの通常技・特殊技

素早さを存分に生かせ

中段攻撃が少ないので、接近戦は非常に危険。相手の攻撃が届くか届かないかという間合い（つまり、受け身投げの燕旋擺柳が成功する間合い）を常に保ちながら戦おう。雷撃掌（ＰＰＰ）からは上段攻撃の連環転身脚、中段攻撃の連環背転脚、下段攻撃の連環転身掃脚の打ち分けが可能。持ち前の素早さを生かし、相手に判断させるスキを与えずに戦い切らないと手痛い反撃をくらうぞ。



中段攻撃の大ジャンプキック。上級者がよく多用する。

パイのダウン攻撃

燕襲雷撃えんしゅうらいげき
（燕襲高雷撃　えんしゅうこうらいげき）



ダメージ 30（40）

スキの少ないダウン攻撃なので、コンビネーション攻撃を叩き込んだあとにセットで入れたい。ただし、かわされた場合は簡単に投げられてしまう点に注意。

① 雷撃掌 らいげきしょう　PPP　実用度 A　ダメージ 計30



ＰＰＰのパンチ攻撃による基本コンビネーション。モーションが非常に速いために打ち負けることはほとんどないが、すべて上段攻撃なのでしゃがまれると簡単にかわされてしまう。

② 連環転身脚 れんかんてんしんきゃく　PPPK　実用度 A　ダメージ 計70



ＰＰＰＫのコンビネーションだが、最後の攻撃が上段まわし蹴りになる。下段まわし蹴りになる連環転身掃脚（ＰＰＰ⬇Ｋ）とからめ、相手のガード方向を惑わせるといいだろう。

③ 連環背転腿 れんかんはいてんきゃく　PPP⇨K　実用度 B　ダメージ 計70



これもＰＰＰＫコンビネーションの一種。最後の蹴りが中段攻撃のバク転キックになり、しゃがんだ相手や反撃してきた相手を封じる役目を持つ。ただしＰとＫの間に一瞬のスキがある。

④ 腿登裏旋脚 たいとうりせんきゃく　（しゃがみから立つまでの間に）K　実用度 A　ダメージ 35



リーチのある、しゃがみからの中段まわし蹴り。コマンド入力が特殊なので、下段攻撃で相手を誘い、カウンター気味にこの技をヒットさせるような戦い方をするといいだろう。

⑤ 旋風牙 せんぷうが　K＋G　実用度 B　ダメージ 20～40



上段まわし蹴りで、足の先に当たるほど攻撃力が高くなるという性質を持っている。コマンド入力によって下段まわし蹴りの燕旋蹴（⬇Ｋ＋Ｇ）になるが、ガードされるとスキが大きい。

⑥ 燕旋擺柳 えんせんはいりゅう　（上段Pに対し）⇦P　実用度 B　ダメージ 30



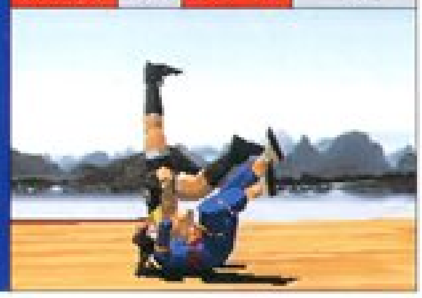
相手の攻撃をつかんで投げてしまうという、パイだけの受け身投げ。つかめる技は上段パンチと上段キックで、キックの場合は螺旋按掌という技の名前になる。タイミングをつかもう//

⑦ 旋風燕陣 せんぷうえんじん　（投げ間合いで）⇦⇨P　実用度 B　ダメージ 60



相手に密着したのち、そのまま自分から倒れ込んで相手を地面に叩き着ける投げ技。技の特徴としては、技をかけたパイ自身が前方に大きく転がってしまうことか。リングアウトに注意。

⑧ 天地頭落 てんちとうらく　（投げ間合いで）⇨⇩P　実用度 B　ダメージ 60



相手の頭をつかみ、そのまま地面に叩きつける投げ技。ダメージは旋風燕陣と同じだが、相手を真後ろにほうり投げるために場所によってはリングアウトの一発逆転勝ちを狙える。

⑨ 倒身陰掌 とうしんいんしょう　（投げ間合いで）⇨⇨P＋K　実用度 A　ダメージ 計65



相手をいったん転ばせたのち、ワンセットでダウン攻撃の雷陰掌打を叩き込む投げ技。投げ技だが手前にクイックフォワード（⇨⇨）して出すため、間合いが通常より広く感じるはずだ。

【技の見方】Ｐ…パンチ／Ｋ…キック／Ｇ…ガード／➡…レバーを入れる／⇨…レバーを短く入れる／＋…同時押し（※コマンドはすべてキャラが右向きの時のものです）※ダメージの数値は単体の最強の技を100とした数値です。また、技の実用度は高いほうからＡ、Ｂ、Ｃとしています。なお、防御法は㋟＝立ちガード、Ⓛ＝しゃがみガードを示しています。

パイの基本戦法

近距離での読みが勝負

パイは中段攻撃が少ないので、相手はしゃがみによるかわしを多用してくる。そこでパイが使いたいのが、連環背転脚や下段キック→腿登裏旋脚につなぐ数少ない中段攻撃だ。その他にもダッシュやPP、PPPで相手に瞬時に近づき、相手が立ちガードしているなら投げ、しゃがみガードなら下段パンチか逃げ大ジャンプキック、というように技を使い分けなければならない。特に大ジャンプキックはしゃがみ待ち対策として、ガンガン活用したいところだ。

近～中距離の牽制 雷撃掌後の連係①


① PPPで攻め


② 相手を惑わす


③ 下段回し蹴り

コマンドの入力方法により、上下段の打ち分けが可能な連環転身脚。1発目が決まれば残りもすべて決まる優秀な連続技だが、動きを読まれやすいのが難点だ。PPで止めてミドルキック、というようタイミングを積極的にずらしてみよう。

しゃがみ待ちを崩す 雷撃掌後の連係②


① PPPで攻め


② 相手に近づき


③ 大ジャンプキック

中級者以上の強者（つわもの）になると、「パイの技はしゃがめばほとんど当たらない」ことを知っている。だから普通にPPPで突っ込むと、相手はしゃがんでくる。そこを、大ジャンプキックで反撃だ。下段パンチと使い分け、相手の動きを読もう。

近距離から牽制 相手の反撃を利用


① 下段パンチ


② 下段キック


③ 腿登裏旋脚

連環背転脚は技の戻りが素早いため、ガードされても反撃を受けにくい。こういった優れた技に対して相手が反撃を試みたら、受け身投げを狙ってみるのもいいだろう。下段パンチ→キックで間合いを離し、腿登裏旋脚を出すのも効果的だ。

代表的な連続技

カウンターを狙え

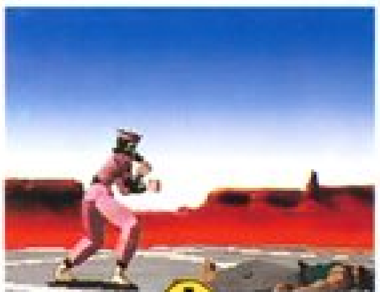
カウンターでふっ飛んだ相手には、一連のコンビネーション攻撃が決まりやすい。例えば、よりダメージを与えたいときは連環転身脚（PPPK）、遠くへふっ飛ばしたいなら双拳旋風腿（PPK）がベストだろう。ただこの2つの技は、必ず入るとは限らない。確実に狙うのなら、雷陰掌打の連続打ちが意外と効果的だ。

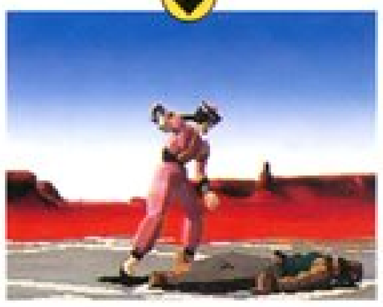
①ミドルからの2段


なんらかの技がカウンターで入り、相手がふっ飛んだ。こうなったらタイミング良くミドルキック。


うまくいけばミドルキックが連続で2発入り、相手をより遠くにふっ飛ばすこともできるのだ。

②連続で雷陰掌打


パイは、アキラの槍下炮に似たダウン攻撃である雷陰掌打の使い手だ。相手が倒れたら近づき……。


ひたすら雷陰掌打を打ち続ける。攻撃力は低いが、そのぶん何度も叩き込めるのが魅力だ（極悪か？）。

③腿登裏旋脚を使う


相手のジャンプ攻撃を封じたときなどに使える連続攻撃がコレ。パイをいったんしゃがませて……。


バキーン！と腿登裏旋脚が入る。カウンター技になるうえ、相手は遠くにふっ飛ばされるのだ。

こんな時はどうする？【パイ編】

背後を取った時

パイは後ろからの投げ技を持たないので、一番手数の多い技である連環転身掃脚を至近距離からワンセット叩き込みたい。最後が上段攻撃になる連環転身脚は、ときどき当たらないことがあるようだ。


ドカドカと連続で小技が入り、最後に回し蹴り。強力。

リングアウトを狙う

リングサイドに追い詰められた場合は、投げ技コマンドの天地頭落を狙ってみよう。成功すれば一気に相手をリングアウトさせることも可能だ。旋風燕陣でも、位置を入れ換えることはできるぞ。


別名、ひっこ抜き投げ。相手は後ろにふっ飛ぶのだ。

より美しく勝つために！

コンビネーション技で最後を華麗な回し蹴りでフィニッシュ……としたいところだが、実戦ではなかなか成功しない。ミドルキックで相手の攻撃を誘い、燕旋擺柳で受け身投げを狙うといいかも？


相手の気持ちになり切ると受け身投げは成功しやすい。

パイの固有技リスト

	技 名		出し方	ダメージ	防御法	備考
①	連拳腿	れんけんたい	PK	計38	㊤、㊦	
②	連掌	れんしょう	PP	計18	㊤、㊦	
③	双拳旋風腿	そうけんせんぷうたい	PPK	計48	㊤、㊦	
④	雷撃掌	らいげきしょう	PPP	計30	㊤、㊦	
⑤	連環転身脚	れんかんてんしんきゃく	PPPK	計70	㊤、㊦	
⑥	連環転身掃脚	れんかんてんしんそうきゃく	PPP⬇K	計70	㊦	
⑦	連環背転脚	れんかんはいてんきゃく	PPP⇦K	計70	㊤	
⑧	連拳旋風牙	れんけんせんぷうが	PK+G	8+（20～40）	㊤、㊦	※Pヒット後K+G
⑨	連拳燕旋蹴	れんけんえんせんしゅう	P⬇K+G	8+（20～30）	㊦	※Pヒット後K+G
⑩	旋風牙	せんぷうが	K+G	20～40	㊤、㊦	
⑪	燕旋蹴	えんせんしゅう	⬇K+G	20～30	㊦	
⑫	腿登裏旋脚	たいとうりせんきゃく	（しゃがんだ状態から立つ間に）K	35	㊤	
⑬	背転脚	はいてんきゃく	⇦K	40	㊤	
⑭	雷陰掌打	らいいんしょうだ	⇧P	10	ダウン	
⑮	裏旋腿	りせんたい	⇦⇦K	40	㊤	
⑯	転身捜倒	てんしんそうとう	P+G	50	㊦	※上段投げ
⑰	旋風燕陣	せんぷうえんじん	⇦⇨P	60	㊦	※上段投げ
⑱	螺旋按掌	らせんあんしょう	（上段Kに対し）⇨P	30	—	※受け身投げ
⑲	燕旋擺柳	えんせんはいりゅう	（上段Pに対し）⇨P	30	—	※受け身投げ
⑳	天地頭落	てんちとうらく	⇨⇩P	60	㊦	※上段投げ
㉑	倒身陰掌	とうしんいんしょう	⇨⇨P+K	計65	㊦	※上段投げ

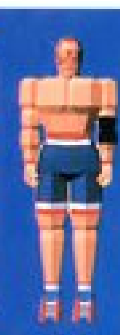
カゲと同じく、牽制に使える中段攻撃がほとんどないパイ。ミドルキックや連環背転脚、接近しての大ジャンプキックでいかに相手のしゃがみ待ちを崩せるかが勝負になるだろう。基本戦法でも紹介した、下段キック→腿登裏旋脚のコンビネーションが重要だ。この他、コンボ始動ジャブ（近くで⇨⇨P）による連係もある。


ときどきミドルキックを出し牽制しよう。

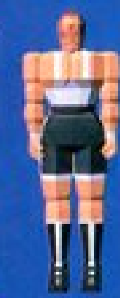
ウルフ・ホークフィールド



1PColor



2PColor



WOLF HAWKFIELD

【AM2研開発秘話】胸の部分、発達した大胸筋の再現度を見てください。作るのはそんなに苦労しないのですが、少ないポリゴン数でこれをやるのは大変でした。あと、2Pの腰の後ろ側の「WOLF」の文字も再現してます。苦心作ですので、ぜひ見てほしいです。

キャラの使いやすさ	中〜上級者向け	技の強さ	強	技の数	少

相手をブン回す怪力ファイター

ショルダータックルなどの遠距離突進攻撃と、アッパーやボディスラムをはじめとした多彩な接近戦を得意とするウルフ。バーチャファイター最大の大技・ジャイアントスイングをいつ出すかが勝利のカギを握る⁉フィニッシュ技に凝るのもウルフ使いの特権だ(?)。

PROFILE

【プロレスについて】
一般にもよく知られるプロレスであるが、ウルフのそれはパワー&スピードを身上とするアメリカンプロレスを指している。力で押し・抱え上げ・投げ捨て・押し潰す、大陸ならではの格闘技なのだ。

【ウルフ・ホークフィールドについて】
その恵まれた体と怪力により、カナダ山中の木こり仲間から一目置かれる存在であったウルフ。アメリカの有名プロモーターに見初（みそ）められてプロレス界に入るが、無敗神話を築いてプロレス界を去る。

長所
●投げ技の間合いが広く、かつ単体の技の攻撃力が高い。
●打撃系の技がお手軽で強力。
●近距離でも遠距離でも戦えるタイプなので、初心者にも使いやすいキャラと言える。

短所
●技の出るスピードがやや遅いので、パンチの打ち合いになるとやや分が悪い。
●パンチを細かく出されると投げられるチャンスが減るため、いきなり攻めづらくなる。

ウルフの通常技・特殊技

豊富な突進&投げ技

スプラッシュマウンテンやジャイアントスイングなどの大技に目が行きがちなウルフだが、実際に使ってみるとアッパーなどの打撃系が接近戦で役立つことに気づくはず。特にPPPで出せる1、2、アッパーは最後が中段攻撃になるため、実戦でもかなり利用価値が高い。突進系攻撃はカウンター狙いならショルダーアタック、奇襲を狙うならアックスラリアットだが、当然多用は禁物だ。



一歩踏み込むソニックアッパー（⇨P）で攻め込もう。

ウルフのダウン攻撃

エルボー（ハイエルボー）



ダメージ 20（30）

スキの少ないエルボー攻撃。大小の違いは飛び上がる高さと威力（大のほうがより高く飛び、威力がある）。大技が決まるとこのダウン攻撃もまず決まるはず。

---

① 1、2、アッパー PPP　実用度 A　ダメージ 計50



通常のPPPコンビネーションだが、最後の3発目が中段攻撃のアッパーとなっている点に注目。他のキャラのPPPと違い前に大きく踏み込むので、相手の動きを封じたい時に有効。

② ニーブラスト ⇨K　実用度 B　ダメージ 計30



ウルフの持つ技のなかで、技の出が比較的早い膝蹴り。相手の攻撃をガードした後で反撃するときや、カウンターで相手をふっ飛ばしたいときに使うとよいだろう。使い方が難しい。

③ バーティカルアッパー ⬊P　実用度 A　ダメージ 20



しゃがんだ相手を強引に立ち上がらせる効果を持つ中段攻撃。至近距離でこの技と下段パンチを組み合わせると強力なコンビネーションとなる。相手が技をくらったら投げも狙えるぞ。

④ アックスラリアット ⇨⇨P　実用度 B　ダメージ 40



相手の首を刈り、そのままなぎ倒す突進攻撃。立ちガードしていても強引に倒せる特殊な上段攻撃なので、奇襲気味に使うこと。相手にしゃがまれて空振りすると、位置がよく入れ替わる。

⑤ ショルダーアタック ⇦⇨P　実用度 B　ダメージ 20〜70



至近距離で当たるほどダメージが大きくなる体当たり攻撃で、中〜遠距離からのカウンター攻撃が効果的。ただししゃがみガードされるとウルフが相手の背中を転がり、位置が逆転する。

⑥ ボディスラム （投げ間合いで）⇨P　実用度 A　ダメージ 50



最も簡単なコマンド入力で出る投げ技。コマンドは（⇨P）でも出せるので、接近戦で下段パンチ→バーティカルアッパー（⬊P）連打でいつの間にか投げてしまうこともある。

⑦ ジャイアントスイング （投げ間合いで）⇦⇧⇩⇧⇨P　実用度 B　ダメージ 100



相手をブン回す、ウルフならではの大技でスプラッシュマウンテンと同じ強烈なダメージがある。リングサイドに追い詰められた時に使うとリングアウト勝ちも狙うことができる。

⑧ スプラッシュマウンテン （投げ間合いで）⇩⬊P+K　実用度 A　ダメージ 100



ウルフ、ジェフリーが使う強力無比な投げ技。コマンドが⇩⬊という入力（しゃがんでダッシュ）から始まるため、相手との間合いがやや離れていても成功しやすい。大ダウン攻撃も入る。

⑨ ダブルアームスープレックス （投げ間合いでしゃがんだ相手を）⇙P+K+G　実用度 B　ダメージ 計60



対しゃがみ投げ技。ダッシュで近寄ったときに、相手が警戒してしゃがんだら、すかさずこの投げコマンドを入力だ。下段攻撃（パイの燕旋脚など）をかわした後もコレで投げられる。

【技の見方】P…パンチ／K…キック／G…ガード／➡…レバーを入れる／⇨…レバーを短く入れる／+…同時押し（※コマンドはすべてキャラが右向きの時のものです）※ダメージの数値は単体の最強の技を100とした数値です。また、技の実用度は高いほうからA、B、Cとしています。なお、防御法はⓈ＝立ちガード、Ⓛ＝しゃがみガードを示しています。

ウルフの基本戦法

単発パンチがカギだ

相手に近づいて単発のパンチをちょこまかと出し、相手のスキをついて投げる。これがウルフが得意とする〝パンチ投げ〟だ。相手がパンチ投げを警戒しているようなら、今度は中距離からのソニックアッパー（⇧P）や1、2、アッパー（PPP）、至近距離から下段パンチ→バーティカルアッパー（➘P）連打で動きを封じること。当然至近距離でアッパーが当たったら、そのままスプラッシュマウンテンにつなげることができる。細かく攻め崩すのがコツだ。

中距離からの牽制　効果的な単発パンチ



近い間合いのときは単発の上段パンチや1、2、アッパー、中距離ではソニックアッパーによる打撃系の攻撃を多用しよう。ただしアッパー系の攻撃は、ガードされてもいいから必ず当たる距離で出すこと。空振りすると簡単に反撃される。

反撃技　相手の動きを止める



至近距離では下段パンチ→バーティカルアッパーのコンビネーション、相手の技をガードしたときはハンマー・キック（PK）かニーブラスト（⇨K）、遠距離からはショルダーアタック。これらを反撃技として使いカウンターを取ろう。

投げへの連係　パンチ投げの正体



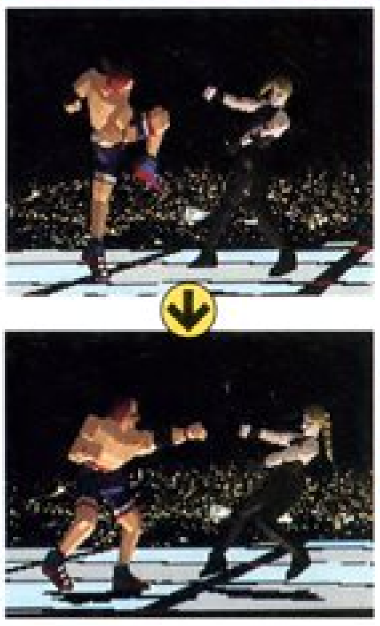
相手が踏み込んできたときに単発のパンチを当てると、相手はやられポーズになって一瞬硬直する。この間に攻撃側が投げコマンドを入力すれば、相手側は硬直時間が解けると同時に投げられてしまう。回避しにくい連係攻撃のひとつだ。

代表的な連続技

投げ技につなげよう

ハメ技かどうかで論議を呼んだパンチスプラッシュやアッパースプラッシュだが、ここではあえて最強の連続技として紹介してみた。これに似たものとしては、至近距離でバーティカルアッパー（➘P）を打とうとしたらボディスラム（⇨P）になるというものもある。パンチ投げは対戦のレベルに応じて出したい。

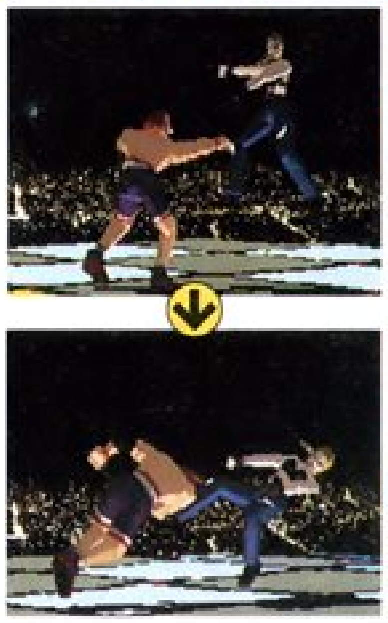
①膝からの押し出し



まずはニーブラストなどの技を遅めに当てて（これ重要）、相手をカウンターで浮かせてしまおう。

すかさず1、2、アッパーを出すと、相手はお手玉状態になって遠くにふっ飛ばされるのだ。

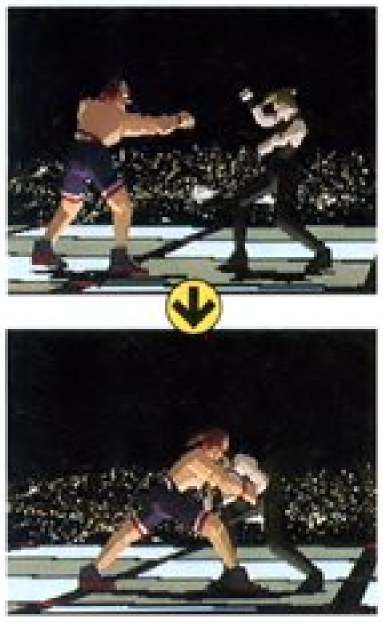
②ショルダーアタック2段



最初はやっぱりカウンター技を当てるところから始まる。相手がふっ飛んだのを確認したら……。

ショルダーアタックで追い打ち!! 成功率は低いが、これが成功すると相手はより遠くに吹き飛ぶ。

③パンチスプラッシュ



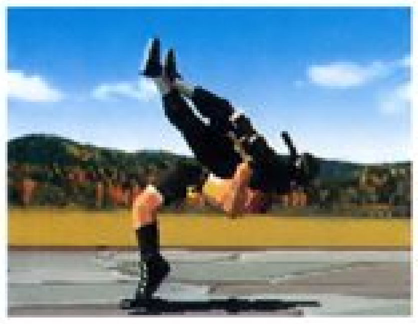
ウルフやジェフリーが使う常套手段（上級者ならほとんどハメ技だという声もある）。まずパンチ。

このパンチが相手に当たっている間にスプラッシュコマンドを入力、で投げる。アッパーでもOK。

こんな時はどうする？【ウルフ編】

背後を取った時

華麗な投げ技であるジャーマンスープレックスがベストだが、間に合わないようならショルダーアタックや1、2、アッパーを使って相手を吹き飛ばそう。相手がダウンしたらすかさずダウン攻撃だ。



ジャーマンが決まったー！ウルフ使い、至福の一瞬だ。

リングアウトを狙う

相手をリングサイドに追い詰めたら、とりあえず1、2、アッパーで押し出すこと。逆に追い詰められたときは通常投げのブレーンバスターか、大技ジャイアントスイングによる一発逆転が狙えるぞ。



よっこらせ、で相手はリングアウト。P＋G投げだ。

より美しく勝つために！

慣れれば簡単に出せるようになるスプラッシュマウンテンは、ジェフリーだけにまかせよう。ウルフ使いならジャイアントスイングか、対しゃがみ投げ技のダブルアームスープレックスを狙いたい。

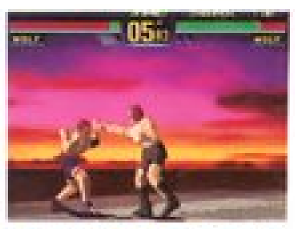


ジャイアントスイングはプレイ画面もとにかくハデ。

ウルフの固有技リスト

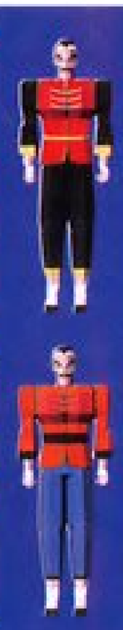
	技名	出し方	ダメージ	防御法	備考
①	ハンマー・キック	PK	50	㊤、Ⓛ	
②	ジャブ、ストレート	PP	30	㊤、Ⓛ	
③	1、2、アッパー	PPP	50	㊤	※相手を強引に立たす
④	ソニックアッパー	⇧P	20	㊤	※相手のガードを外す
⑤	バーティカルアッパー	➘P	20	㊤	
⑥	ニーブラスト	⇨K	30	㊤	
⑦	アックスラリアート	⇦⇨P	40	Ⓛ	※ガード中入力可
⑧	ショルダーアタック	⇨⇨P	20〜70	㊤、Ⓛ	※ガード中入力可
⑨	ブレーンバスター	P+G	70	Ⓛ	
⑩	ジャーマンスープレックス	(相手の背後から)P+G	80	—	
⑪	ボディスラム	⇨P	50	Ⓛ	
⑫	スプラッシュマウンテン	⇦➘P+K	100	Ⓛ	
⑬	ジャイアントスイング	⇨⇘⇩⇙⇦P	100	㊤	
⑭	ダブルアームスープレックス	⇦P+K+G	60	㊤	※しゃがんでいる相手に

アキラに次いで固有技が少ないウルフ。コンボ始動ジャブがないことを考えると、一番技の数が少ないキャラクターであると言える。P、PP、PPPといった基本コンビネーションをリズム良く打ったり、バックステップなどで戦いに緩急をつけよう。なお、大ジャンプキック（上昇中に➡K）であるドロップキックは、着地するとダウン状態になる。失敗しても反撃を受けにくい技なのでときどき使ってみるといいだろう。



うまく使えばスライディングのように見えることも…。





【AM2研開発秘話】ラウは、おさげの髪と、結構複雑な服の模様があるので、どうしてもポリゴン数が増えてしまい、苦労しました。とはいえ、全キャラの中でもかなり再現度は高いと思います。背中の肩胛骨の凹凸もしっかり再現したので見てほしいです。

キャラの使いやすさ	初～上級者向け	技の強さ	強	技の数	多

豊富な連係攻撃が最強の証か？

斜上掌・斜下掌からのスキがない連係攻撃により、AM2研でも最強キャラとして認められたラウ。セガの公式ストーリーでも、第1回格闘トーナメント（『バーチャファイター1』の舞台）の優勝者となっている。使いこなすまでが大変だが、能力は高いぞ。

PROFILE

【虎燕拳について】
大陸の一大門派である蟷螂(とうろう)拳にその名を残しているが、もとは燕青拳から分派した拳の1つ。燕青拳唯一の弱点である拳技と掌打に虎拳のそれを加え、さらに改良発展させた幻の拳法と言われている。

【ラウ・チェンについて】
中国の著名な料理人であり、若くして大陸北部山東省にある燕門下の武館師範代として大陸に名を轟かせた天才格闘家。後年同門を去ったラウは伝説の虎燕拳を修得し、再び娘の前に姿を現すが……。

長所
●素早い動きに加え、中段攻撃の斜上掌・斜下掌からの連係攻撃が強力。一度浮いた相手は、そのままリングアウトまで運ばれるほど。
●ウルフ、ジェフリーに続いて強力な投げ技・転身巴咽掌を持つ。

短所
●コンビネーション技があまりに強力なため、工夫して戦わないと斜下掌による作業的操作だけの味気ない戦い方になりがち。
●最もコマンド入力にテクニカルな操作を要求されるキャラ。

ラウの通常技・特殊技

豊富な連続技に注目

ラウの斜下掌は通常のコンビネーションの一部に組み込める中段攻撃、斜上掌はさらに通常のコンビネーション（PPPKまで入る！）と組み合せることで最大5段攻撃にもなる優(すぐ)れた中段攻撃だ。また烈火虎尖脚や連拳腿（PK）・双拳旋風腿（PPK）の後にパンチボタンを押すとなぜか斜上掌が出るという、ラウならではの特徴も覚えておきたい。切れ目のない連続攻撃を心がけよう。



入力もしていないのに出る斜上掌。なんかズルい？

ラウのダウン攻撃

虎爪雷蹴　こそうらいしゅう
（虎爪連蹴　こそうれんしゅう）



ダメージ 30(計40)

通称"踏みつけ攻撃"。大小の違いは相手を踏みつける回数の違いだ。相手にかわされてもスキがほとんどないため、そのまま投げにつなげることもできる。

① 連環背転脚 れんかんはいてんきゃく
PPP⇘K ｜ 実用度 A ｜ ダメージ 計74



バイと同じく、最後の蹴りが中段攻撃のバク転キック（虎脚背転）となるPPPKコンビネーション。しゃがんだ相手や反撃してきた相手を封じる役目を持つ。CPU戦に効果を発揮。

② 斜上掌 しゃじょうしょう
➡P ｜ 実用度 A ｜ ダメージ 20



アッパーに似た中段攻撃。この技を出すと同時にPを押すと、斜上掌からさらにP～PPPKコンビネーションが出て連続技になる。ただし、しゃがみガードの相手には当たらない。

③ 斜下掌 しゃかしょう
⇘P ｜ 実用度 A ｜ ダメージ 20



斜上掌よりもつながるコンビネーションが1発ぶん減るが（PPPKの、パンチ1発目が斜下掌となるため）、こちらはしゃがみガードした相手も起こす効果を持つ。スキがないのも○。

④ 連掌転身脚 れんしょうてんしんきゃく
⇘PPPK ｜ 実用度 B ｜ ダメージ 計86



PPPKコンビネーションである連環転身脚の1発目が、斜下掌になったもの。相手がしゃがんでいると、斜下掌以後の技がすべて入る。応用に連掌背転脚（⇘PPP⇘K）などがある。

⑤ 連拳旋風牙 れんけんせんぷうが
P(ヒット後)K+G ｜ 実用度 B ｜ ダメージ 20～45



上段まわし蹴りの旋風牙（K+G）の上段攻撃バージョンで、パイとラウが使う。この技をからめた連係として、上段パンチを当ててからまわし蹴りを出す連拳燕旋蹴（旋風牙）がある。

⑥ 烈火虎尖脚 れっかこせんきゃく
⇗K ｜ 実用度 C ｜ ダメージ 18



小ジャンプキックと似ているが、着地後のスキがほとんどなく、かつPを押すことで斜上掌が出るというラウならではの特殊な飛び込み攻撃。これを利用して最大6段攻撃ができるぞ。

⑦ 離旋腿 りせんたい
⇦⇦K ｜ 実用度 C ｜ ダメージ 40



2度目のバク転でキックを出す。相手から逃げながら攻撃したり、空中にいる相手をこれで迎撃するといった戦法が考えられる。パイの他、カゲやブライアント兄弟も似た技を持つ。

⑧ 転身巴咽掌 てんしんはいんしょう
（投げ間合いで）⇦⇨P ｜ 実用度 A ｜ ダメージ 80



相手の首をつかんで高く飛び上がり、その落下を利用してそのまま相手を地面に叩きつける投げ技。大ダウン攻撃もワンセットで入れると、スプラッシュマウンテンをも越える威力となる。

⑨ 柳車旋転 りゅうしゃせんてん
（投げ間合いで）⇦P ｜ 実用度 B ｜ ダメージ 60



相手の懐にもぐり込み、そのまま相手を後ろにほうり投げる技。リングサイドに追い詰められた状態でこの技を決めると、両者の位置が逆転してリングアウト勝ちとなることが多い。

【技の見方】P…パンチ／K…キック／G…ガード／➡…レバーを入れる／⇨…レバーを短く入れる／+…同時押し（※コマンドはすべてキャラが右向きの時のものです）※ダメージの数値は単体の最強の技を100とした数値です。また、技の実用度は高いほうからA、B、Cとしています。なお、防御法は㊤＝立ちガード、Ⓛ＝しゃがみガードを示しています。

ラウの基本戦法

斜下掌が攻撃の合図だ

ラウ使いは極論を言ってしまうと、「いかに斜下掌のコンビネーションを相手に叩き込むか」、これだけを考えれば勝てるキャラである。相手にガードされてもすぐ次の斜下掌コンビネーション（⇘PPP）が入るし、距離によってはそのまま投げを狙うこともできる。斜上掌は相手にしゃがみガードされると当たらないので多用は禁物だが、一度浮いた相手に対しては斜下掌よりも高く浮かせることができることを忘れずに。連続技にひたすら磨(みが)きをかけよう!!

しゃがみ待ちには 斜下(上)掌の連係



しゃがんだ相手を強引に立たせ、そのままコンビネーションにつなげる連環掌（⇘PPP）の連打が強い。反撃されるようなら斜下掌後のパンチの数を減らしたり、そのまま手を休めず連掌転進掃脚（⇘PPP⬇K）につなげよう。

斜上掌につなぐ ラウだけの特例技



前ページでも紹介したように、烈火虎尖脚後にパンチを出そうとするとなぜか斜上掌が出てしまう。この不思議な特徴をうまく利用すると……、なんと烈火虎尖脚→斜上掌→連環転進脚という夢の6段攻撃が完成する。ぜひマスターしたい。

反撃技 腿登裏旋脚を利用



ラウの虎燕拳はパイの燕青拳を改良したものなので、燕青拳と似たような戦いをすることもできる。これは下段キックでいったん間合いを離し、腿登裏旋脚のカウンターを狙う反撃パターンだ。単純だが、対戦ではこれがよくひっかかる。

代表的な連続技

斜上掌で相手を浮かせろ

一度浮いた相手に続けて攻撃することで、相手を地上に落とさずリングサイドまで運ぶ凶悪なコンビネーション攻撃……。これが、CPUラウがよく使う〝お手玉攻撃〟の正体だ。このお手玉、当然プレイヤーも練習次第で使うことができる。達人になると、一度浮いた相手は二度とリングに落ちることはないらしい……!?

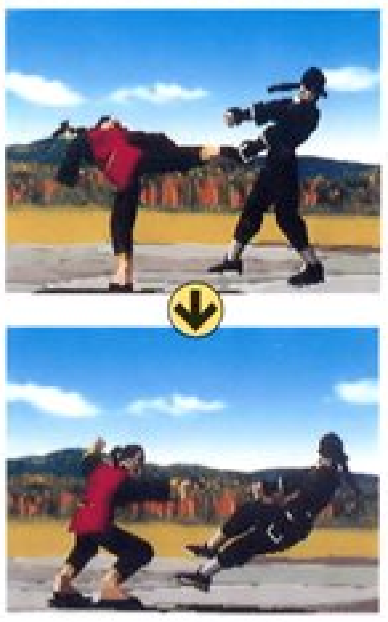
①連環転身脚につなぐ



ミドルキック後などに、斜上掌・連掌（⬈PP）を出す。相手がどうやら技をくらっていたら……。

そのまま斜上掌・連環転身脚（⬈PPPK）につなげていこう。ダウン攻撃もさらに入るのだ。

②浮いた相手に1



ミドルキックや斜上掌、斜下掌などがカウンターでタイミングよく入り、相手が浮いたら……。

斜下掌コンビネーションである連環転身脚、連掌背転脚でフィニッシュ。タイミングはシビアだ。

③浮いた相手に2



さっきのパターンと同じく、ミドルキックや斜上掌・斜下掌をカウンターで入れて相手を浮かせる。

浮いている相手にミドルキックが当たる。ラウのミドルキックはスキがないので、続けて出せる。

こんな時はどうする？【ラウ編】

背後を取った時

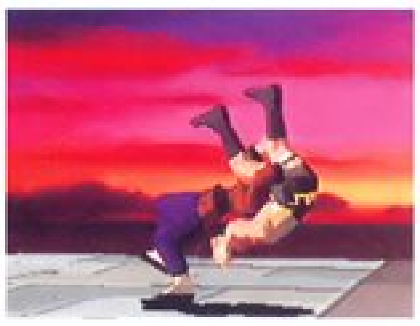
パイと同じくラウは後ろからの投げを持たないので、ここは連環転身脚（PPP⬇K）につなぐのがベスト。斜下掌からの連係もいいが、技の出かかりにややスキがあるので無理に狙う必要はない。



最後のまわし蹴りが当たると相手はクルッと一回転!!

リングアウトを狙う

相手をリングサイドに追い詰めたら、斜下掌からの連続技である連掌（⬈PP）連打による押し出しが強力。逆に追い詰められたときは、柳車旋転の投げによる一発逆転を狙うといいだろう。



相手を後ろに投げ飛ばす柳車旋転。相手のスキをつけ。

より美しく勝つために！

どの技も使えるものがそろっているため、逆にこの技で決めろ！というのが少ないラウ。ここは連環掌（⇘PPP）や斜上掌・連掌（⬈PPP）のお手玉ラッシュをあえて使ってみてはどうだろう？



ポンポンポンとも遊ばれるラウ。終わってる？

ラウの固有技リスト

	技名		出し方	ダメージ	防御法	備考
①	連拳腿	れんけんたい	PK	計40	立、し	※斜上掌につながる
②	連掌	れんしょう	PP	計22	立、し	
③	双拳旋風腿	そうけんせんぷうたい	PPK	計52	立、し	※斜上掌につながる
④	雷撃掌	らいげきしょう	PPP	計36	立、し	
⑤	連環転身脚	れんかんてんしんきゃく	PPPK	計76	立、し	
⑥	連環転身掃脚	れんかんてんしんそうきゃく	PPP⇩K	計76	し	
⑦	連環背転脚	れんかんはいてんきゃく	PPP⇦K	計76	立	
⑧	連拳旋風牙	れんけんせんぷうが	PK+G	10+(20~45)	立、し	※Pヒット後K+G
⑨	連拳燕旋蹴	れんけんえんせんしゅう	P⬇K+G	10+(20~35)	し	※Pヒット後K+G
⑩	斜上掌	じゃじょうしょう	⬈P	20	立	※相手のガードを外す
⑪	斜下掌	しゃかしょう	⇘P	20	立	※相手のガードを外す
⑫	冲捶	ちゅうすい	(近くで)⇨⇨P	12	立、し	
⑬	連拳腿	れんけんたい	(近くで)⇨⇨PK	計42	立、し	
⑭	連拳	れんけん	(近くで)⇨⇨PP	計24	立、し	
⑮	連環側腿	れんかんそくたい	(近くで)⇨⇨PPK	計54	立、し	
⑯	連環拳	れんかんけん	(近くで)⇨⇨PPP	計36	立、し	
⑰	連環裏腿	れんかんりたい	(近くで)⇨⇨PPPK	計66	立、し	
⑱	肘撃	ちゅうげき	⇨P	20	立	
⑲	腿登裏旋脚	たいとうりせんきゃく	(しゃがんだ状態から立つ間に) K	40	立	
⑳	烈火虎尖脚	れっかこせんきゃく	⇘K	18	立	※斜上掌につながる
㉑	旋風牙	せんぷうが	K+G	20~45	立、し	
㉒	燕旋蹴	えんせんしゅう	⬇K+G	20~35	し	
㉓	虎脚背転	こきゃくはいてん	⇦K	40	立	
㉔	離旋腿	りせんたい	⇦⇦K	40	立	
㉕	肩車頭落	けんしゃとうらく	P+G	40	し	※上段投げ
㉖	転身巴端掌	てんしんはいんしょう	⇦⇨P	80	し	※上段投げ
㉗	柳車旋転	りゅうしゃせんてん	⇦P	60	し	※上段投げ

ラウはコンボ始動ジャブ（近い間合いで⇨⇨P）、斜上掌（⬈P）、斜下掌（⇘P）から派生するPPPKコンビネーション技を加えると、上の表に載せた固有技の倍近い数になる。



結城 晶



1PColor

2PColor

AKIRA YUKI

【AM2研開発秘話】業務用は、デュラルに次いでポリゴン数が多かったので、ポリゴンを抑えるのに苦労しました。特にアキラの髪型は意外とポリゴン数を使うので、苦労しました。また、勝ちポーズの時にしっかり動く眉には苦労させられたので注目してください。

キャラの使いやすさ	中～上級者向け	技の強さ	強	技の数	少

一撃必殺の単打で相手をKO！

「VF」の主人公であるアキラは、破壊力抜群の特殊技で相手を粉砕する八極拳の使い手だ。使いこなすのは難しいが、カウンター技で一発逆転したときの快感はこのキャラならではの魅力と言える。プレイヤーの腕次第で強さがかなり変わるので、ひたすら修業あるのみ！

PROFILE

【八極拳について】

大陸北部の河北省に発した大陸最古の門派の1つ。剛猛かつ重厚なる技法により大陸各地に名を馳せた拳法で、その技は虎形熊歩を旨とし、特に接近戦を得意とする。後に中央国術館の正科となる。

【結城　晶について】

明治の頃より続く名門結城道場の嫡男として生まれた晶は、歳17にして八極拳をもとに第二次大戦中の日本軍が編み出した独自の拳法を父から伝承する。以来、彼は最強の武闘家となる修業に旅立つ。

長所

●通常技の戻りモーションが素早いため特殊技とのコンビネーションが非常に強い。

●打撃系の攻撃力は全キャラ中トップクラス。カウンターが決まればほとんど倒せる。

短所

●通常技をからめたコンビネーションが少なく、ほとんどが単発の攻撃になってしまう。

●ミドルキックからの突進戦が読まれやすく、ガードされるとよく反撃を受けてしまう。

アキラの通常技・特殊技

爆発的な攻撃力が魅力

一瞬にして間合いを詰め、破壊的な一撃を相手に加える特殊技を数多く持つアキラ。アキラ使いを目指すならいかにこれらの特殊技を相手に叩き込むか、さらには相手のガードをいかに単発のパンチで崩していくかが勝負となる。単発で技を出してもガードされるのがオチなので、上段パンチから投げを狙ったり、上下段に技を打ち分けてしゃがませ、裡門頂肘などの中段攻撃を狙おう。



技の戻りが速いミドルキック。特殊技につなげよう。

アキラのダウン攻撃

撃崩捶 げきほうすい



ダメージ 20

ジャンプの軌道がゆるやかなうえに攻撃判定が左拳にあるため、かわされやすい。ただし、相手との間合いがあまり離れないので、失敗しても投げにつなげやすい。

---

① 環捶腿 かんすいたい　PK

実用度	A	ダメージ	計40



一瞬にしてパンチ→キックと連続で叩き込むコンビネーション。相手のミドルキックをくらったりガードした場合、基本的にはこれで反撃するとよい。アキラにとっては貴重な技だ。

② 裡門頂肘 りもんちょうちゅう　⇨⇨P

実用度	A	ダメージ	20～40



腰を落として素早く肘打ちを打ち込む中段攻撃。技の出が非常に速いため、接近戦で突然使ったり、相手の攻撃をしゃがみパンチで止めるなどして使うと効果絶大だ。アキラの攻撃の要。

③ 猛虎硬爬山 もうここうはざん　⬇⇨P

実用度	B	ダメージ	20～65



すばやく前方に踏み込み、相手を突き飛ばす。中段攻撃だが、相手がしゃがみガードしている場合は相手を立たせる効果を持つ。ただしガードされた場合はスキが大きく、反撃は必至だ。

④ 連捶背旋腿 れんすいはいせんたい　⇨⇨P+K　PPK

実用度	C	ダメージ	計66



コンボ始動ジャブ（⇨⇨P+K）による、アキラの最も長いコンビネーション。リングサイドでの押し出しやフェイントにもってこいだが、しゃがまれると簡単にかわされてしまう。

⑤ 鉄山靠 てつざんこう　⇦⇨⇨P+K

実用度	B	ダメージ	20～80



カウンターダメージが強烈な、アキラ最大の一撃必殺技。肘撃（⇨P）やミドルキックから使うと、相手が反撃してきたところにうまく当たる。無限の投げられ判定を持つのが欠点か。

⑥ 槍下炮 そうかほう　（相手がダウン時）⇧P

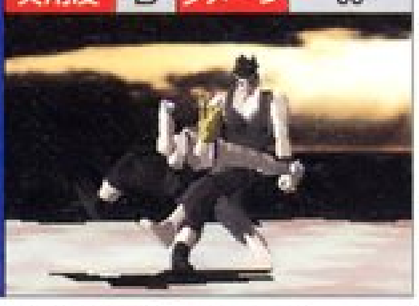
実用度	A	ダメージ	15



相手をダウンさせた後、膝をついて拳を叩き込むダウン攻撃。倒身搊腿（⇦P）の直後などが決まりやすく、連続してコマンド入力すれば相手は起きあがることができない。

⑦ 倒身搊腿 とうしんそうたい　（投げ間合いで）⇦P

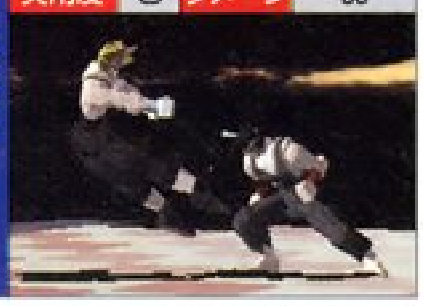
実用度	B	ダメージ	50



P+Gの基本投げがないアキラにとって、その代わりとなる投げ技。相手を引き込んで倒すため、その後は槍下炮を叩き込みやすいのが特徴。Gボタンを押しながら入力しても技は出る。

⑧ 心意把 しんいは　（投げ間合いで）⇧⇨P

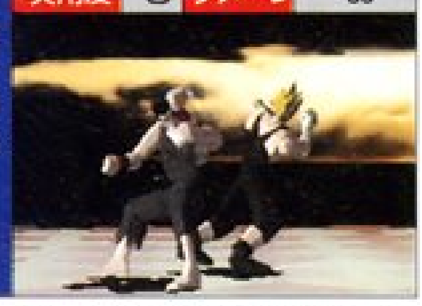
実用度	C	ダメージ	50



相手の腕をつかみ、引き寄せると同時に強烈な体当りをくらわす。これも投げ技の有効間合いでのみ使用可能な技。相手をふっ飛ばしてリングアウトを狙いたいときに使うとよい。

⑨ 鷂子穿林 ようしせんりん　（投げ間合いで）⇦⇨P+K

実用度	C	ダメージ	50



相手の背後にまわり、鉄山靠と同じモーションで一撃をくらわせる。これも投げ技の間合いでしか使えないが、一瞬にして相手の背後をとれるため、その後の追加攻撃に期待が持てる。

【技の見方】P…パンチ／K…キック／G…ガード／➡…レバーを入れる／⇨…レバーを短く入れる／+…同時押し（※コマンドはすべてキャラが右向きの時のものです）※ダメージの数値は単体の最強の技を100とした数値です。また、技の実用度は高いほうからA、B、Cとしています。なお、防御法は㊤＝立ちガード、Ⓛ＝しゃがみガードを示しています。

アキラの基本戦法

小技でスキをつこう

中段攻撃を叩き込むには、いかに①相手のガードを外させるか、②相手をしゃがませるかがカギとなる。そこでよく使う戦法が、接近しての下段パンチ→下段キックなどでしゃがませて裡門頂肘（猛虎硬爬山）。また、ミドルキックなどをガードさせ、相手に反撃できるチャンスを与えたように見せてからの裡門頂肘も効果的だ。相手の攻撃をかわしたら、すかさず環捶腿（ＰＫ）や倒身搜腿で転ばせ、槍下炮だ。単発パンチで近づき、相手のペースを崩そう!!

近距離での牽制　上下段の打ちわけ



アキラ使いが多用する、積極的な戦法がコレ。単発のパンチやＰＫ、下段キックといったスキの少ない通常技で相手に近づき、相手に「いつ裡門頂肘を出されるかわからない」というプレッシャーを与え続ける。スキあらば近づいて投げだ。

中距離での牽制　ミドルからの連係



通常技の中で比較的モーションの大きいミドルキックは、ガードした相手がつい反撃したくなる技のひとつ。しかし、そこがアキラの狙い目。ミドルキックからの裡門頂肘は、ほとんど連続技と言えるほどスキがないのだ。鉄山靠も入るぞ。

反撃技　投げにつなげる



パイやカゲといった中段攻撃が少ないキャラに対しては、しゃがんでからの投げ、さらには猛虎硬爬山が面白いほどよく決まる。堅く勝ちにいくのなら、ダッシュして倒身搜腿で転ばし、すぐに槍下炮の連打を開始。ちょっと卑劣（ひれつ）かも？

代表的な連続技

裡門頂肘を多用せよ

アキラはコンビネーション技が少ないため、連続技は２段攻撃になるものが非常に多い。その中でも多用したいのが、裡門頂肘からの連係。特にカウンターでふっ飛んだ相手に対しては、かなりの確率で決めることができる。またダウンした相手にすかさず近寄って槍下炮を出すと、相手を後ろに吹き飛ばすこともある。

①ミドルキック→裡門２段



ミドルキックがカウンターで当たり、相手がふっ飛んだ。ここですかさず裡門頂肘コマンドを入力。

「フン！」のかけ声とともに、空中の相手にアキラの肘鉄砲が入る。鉄山靠でも入ることがあるぞ。

②連続槍下炮



相手を転ばせた！　すかさず近寄って槍下炮。この後、再び槍下炮コマンドを素早く入力せよ。

タイミングがバッチリなら脱出は困難。槍下炮はガードボタンを押しっぱなしにすると出しやすい。

③キック２段



なんらかの技がカウンターで入り、相手がふっ飛んだ。そこで下段キックを出してみると……。

タイミング次第だが当たる。ということは猛虎硬爬山もタイミング次第で当たる可能性があるのか!?

こんな時はどうする？【アキラ編】

背後を取った時

至近距離なら迷わず鉄山靠、うまく決まれば相手の体力のほとんどを奪うことができる。相手との間合いがやや離れている場合は、ミドルキックから裡門頂肘、鉄山靠につないで相手を吹き飛ばそう。



ミドルキックから突進系の特殊技につなぐのが確実だ。

リングアウトを狙う

相手をリングの端に追い詰めた時は、入力は難しいが①近距離から心意把で吹き飛ばす、②コンボ始動ジャブからの連捶背旋腿による押し出しが効果的。逆に追い詰められたときは鷂子穿林を狙え。



相手がガードを固めている場合は、押し出すのが一番。

より美しく勝つために！

裡門頂肘や槍下炮によるフィニッシュを狙わず、あえて入力の難しい技で決めるのがアキラの美しい勝ち方。パンチ一発で動きを止め鷂子穿林、カウンター狙いの鉄山靠や連環腿を決め技にしよう。



連環腿で豪快にフィニッシュ。一撃で相手を倒そう!!

アキラの固有技リスト

	技名		出し方	ダメージ	防御法	備考
①	八門開打	はちもんかいだ	ＰＰ	計22	(立)、(し)	
②	環捶腿	かんすいたい	ＰＫ	計40	(立)、(し)	
③	右探脚	みぎたんきゃく	⇨⇨Ｋ	30	(立)	※ガード中入力可
④	連環腿	れんかんたい	⇨⇨ＫＫ	計60	(立)	※ガード中入力可
⑤	独歩頂漆	どっぽちょうしつ	（投げ間合いで）⇨⇨Ｋ＋Ｇ	30	(立)	※Ｋ＋Ｇ後、Ｇだけ離す
⑥	裡門頂肘	りもんちょうちゅう	⇨⇨Ｐ	20～40	(立)	※ガード中入力可
⑦	猛虎硬爬山	もうここうはざん	⬇⇨Ｐ	20～65	(立)	※相手のガードを外す
⑧	槍下炮	そうかほう	⇩Ｐ	15	ダウン	
⑨	上歩頂肘	じょうほちょうちゅう	⇨Ｐ	20	(立)	
⑩	鉄山靠	てつざんこう	⇨⇨⇨Ｐ＋Ｋ	20～80	(立)、(し)	※相手のガードを外す
⑪	倒身搜腿	とうしんそうたい	⇨Ｐ	50	上段投げ	
⑫	心意把	しんいは	⇩⇨Ｐ	50	上段投げ	
⑬	鷂子穿林	ようしせんりん	⇨⇩Ｐ＋Ｋ	30	上段投げ	※相手の背後を取れる

特別編　アキラのコンボ始動ジャブによる特殊コンビネーション

	技名		出し方	ダメージ	防御法	備考
①	沖拳	ちゅうすい	⇨⇨Ｐ＋Ｋ	計12	(立)、(し)	
②	捶腿	すいたい	⇨⇨Ｐ＋Ｋ　Ｋ	計42	(立)、(し)	
③	連環捶	れんかんすい	⇨⇨Ｐ＋Ｋ　Ｐ	計24	(立)、(し)	
④	連捶側腿	れんすいそくたい	⇨⇨Ｐ＋Ｋ　ＰＫ	計54	(立)、(し)	
⑤	連捶	れんすい	⇨⇨Ｐ＋Ｋ　ＰＰ	計36	(立)、(し)	
⑥	連捶背旋腿	れんすいはいせんたい	⇨⇨Ｐ＋Ｋ　ＰＰＫ	計66	(立)、(し)	

アキラは全キャラ中、最も固有技が少ないキャラである。ただ、他のキャラが似たようなモーションの固有技を持つ（例えばバク転キックなど）のに対し、アキラだけは独特の突進系の技を数多く持っていることに注目したい。またコマンド入力は難しくなるが、アキラでもコンボ始動ジャブ（⇨⇨Ｐ＋Ｋ）を使うことでＰＰＰＫまでの最長コンビネーション技が出せる。マスターすればいざというときに役立つはずだ。



ＰＰＫ、ＰＰＰなどを出して相手を驚かせよう。

対 バーチャファイター コンピュータ攻略

DEFEAT CPU FIGHTERS

通常対戦とは攻略方法がまるで変わってしまう対CPU戦。敵は動きにムダがなく、こちらの行動に素早(すばや)く反応してくる……。だが行動パターンさえ覚えてしまえば大丈夫。アーケード版とはひと味違うセガサターン版のパターンをAM2研のアドバイスのもとキャラ別攻略だ!!



CPU STAGE 1 VS JACKY

対CPUジャッキー攻略法

AM2研四天王からアドバイス

AM R&D DEPT.#2

このラウンドについてはあまり言うことはないでしょう。ただしこのジャッキーは業務用では使ってこなかった技（膝(ひざ)サマー等）を使ってきますが、これはCPUが狙(ねら)って出しているわけではないので、対策のしようがありません。2セット10秒以内に倒しましょう。

[CPUジャッキーの傾向]

業務用よりも強くなっているとはいえ、しょせん最初の相手。わりと積極的に攻撃もしてくるが、ガードはほとんどせずダウン攻撃もしない。たまに出す投げやサマーソルトなどに気をつければOKだ。



技を1つ1つ細切れに出してくる。ガードもしないので、こちらの技はほとんど当たる。

この技に気をつけろ！



ジャッキーの投げ技以外の攻撃では最も攻撃力が高い技だ。

業務用と同様、時々繰(く)り出すサマーソルトに注意したい。あまりなめてかかってると吹っ飛ばされるぞ。また、ぼーっと立っているとまれにネックブリーカーも出してくることがある。ただし、ダウン攻撃はしてこないから、倒されてもそれほどは問題ないだろう。とっとと倒そう。

キャラクター別攻略ガイド

アキラで戦う　鉄山靠が面白いように決まる

基本的にガードをしてこないので鉄山靠（⇨⇨P＋K）がガンガン決まる。カウンターで当てるとかく気持ちがいいぞ。起き上がりにも重ねておけば当たる。鷂子穿林(ようしせんりん)（⇦⇧P＋K）など普段使わない技も決めてみよう。



裡門頂肘や猛虎硬爬山などほとんど当たる。でも決めるなら鉄山靠だ。

パイで戦う　腿登裏旋脚からのダウン攻撃だけでいい

とりあえずは腿登裏旋脚（しゃがみから立つ間にK）でダウンさせて、ダウン攻撃を決めていればOK。また、PPPKの連環転身脚なら2回出して1ラウンド5秒で終わる。⇦Pでの連続受け流しはやりにくくなっている。



受け流し投げは連続では少々やりにくくなっている。PPPKで倒せ。

ラウで戦う　コンボ始動ジャブからの連係を決めよう



連続技でガシガシ押しまくれ。烈火虎尖脚から決めることができるか？

パイと同様、連環転身脚(れんかんてんしんきゃく)（PPPK）だけでもいいが、どうせならコンボ始動ジャブからの連続技を試してみよう。次から次へと決まるぞ。烈火虎尖脚(れっかこせんきゃく)（⇩K）からのコンビネーションをやってみるのも面白いかも。

ウルフで戦う　アーケード版の方法は通用しない



PPPのあとのショルダーアタックは小技で止められてしまうからムリ。

PPPからショルダーアタック（⇦⇨P）でリングアウトの戦法はできない。確実に勝つならアックスラリアット（⇨⇨P）か2つのアッパー（⇩P、⬊P）を出していればいい。早く決めたいならスプラッシュ（⇩⬊P＋K）だ。

ジェフリーで戦う　いきなり投げにいっても大丈夫

投げるチャンスはいくらでもある。ラウンドスタートからダッシュして決めたり、技の空振りを狙ったり……。相手はとにかく技を出しまくるので、技の出の遅いジェフリーやウルフは出がかりを止められないように。



投げ放題。ただししゃがむ傾向が少ないので下段投げのチャンスは少ない。

カゲで戦う　弧延落からの追い打ちの練習台

一歩進んで弧延落(こえんらく)（⇦P）で投げ、散弾裏蹴り(さんだんうらげ)（PPPK）や流影脚(りゅうえいきゃく)（⇨K）、雷龍飛翔脚(らいりゅうひしょうきゃく)（⇦⇨P＋K＋G）などにつなぐ追い打ちを練習できる。カゲのトリッキーな動きをここで把握(はあく)しておくといいだろう。



とにかく弧延落は面白い。スキあらば投げ、追い打ちの練習台にしよう。

サラで戦う　ダブルジョイントパッドでスグだ



いきなりのダブルジョイントパッド↓ダウン攻撃だけでいい。

サラの強力な技、ダブルジョイントパッド（⇨PK）やダッシュニー（⇨⇨K）を当てて倒し、ダウン攻撃。基本的にはこれだけでOK。コンボサマー（PPP⇦K）やコンボ始動ジャブからの連続技を試すのもいいかも。

ジャッキーで戦う　ダッシュハンマー→ダウン攻撃だけでOK！



ダッシュハンマーキックがほぼ確実に当たる。ダウン攻撃とセットで。

対戦では嫌われるダッシュハンマーキック（⇨⇨K）からダウン攻撃も相手がコンピュータならやり放題。ダウン攻撃が大なら2セットでカタがつく。相手の小技にカウンターでサマーソルト（⇩K）を決めると気持ちいいぞ。

※コンピュータ攻略編は、難易度がNORMALの場合で構成しています。段位認定モードのコンピュータもNORMAL設定になっていますので、これを参考にしてください。



STAGE 2

VS JEFFRY

対CPUジェフリー 攻略法

AM2研四天王からアドバイス

AM R&D DEPT.#2

業務用よりもかなり強くなっているキャラクターの1人です。とは言うものの、こちらの攻撃はまだまだよく当たるので、ここも一気に倒すことができます。ただし、こいつはよく投げにくるので、攻撃は確実に当てることが大切です。

投げ技と中段蹴りが中心

【CPUジェフリーの傾向】

アーケード版よりも投げ技を多く使ってくるジェフリー。こちらの技が空振りするとかなりの確率で投げてくる。また、ダウン攻撃も時々やってくるようになっているぞ。ニーアタックや単発のパンチ連打、1、2、アッパー、中段、下段蹴りなどをメインに攻めてくる。



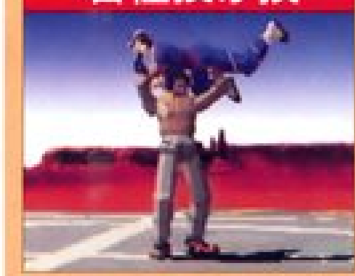
投げられると精神的にもガーンとくる。相手は防御が甘いので攻めればヒットする。単発でなく、連続技で攻めるのがいい。

ジャッキーよりはガードが堅くなっており、パンチ系の単発の技はイマイチ当てづらいようだ。だが、キックはなぜか当ってくれるぞ。

この技に気をつけろ！

こちらが単発のパンチやキックなどを空振りすると、投げにくるので、なるべく連続技を使うように心がけよう。また、しゃがんでいるとニーアタックや中段蹴りが飛んでくる。ジェフリーは見た目のわりに、ジャブや下段蹴りなど細かな技も出してくるぞ。特に下段蹴りは連発されると結構イヤかも。

各種投げ技



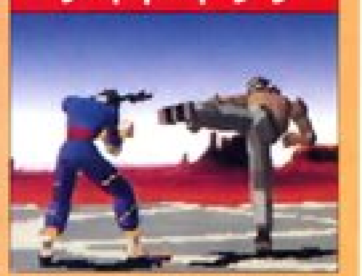
上段投げはほとんどどれも使ってくる。なんとトーキックスプラッシュなんかも使うのだ。

ニーアタック



いきなり単発で出してくる。ガードしてしまえば、着地後のスキを狙えるぞ。

サイドキック



ジェフリーの中段蹴り。こちらがしゃがんでいなくても頻繁に使ってくる。

キャラクター別攻略ガイド

アキラで戦う
カウンターで鉄山靠。気持ちがいいぞ

相手のパンチの出がかりに鉄山靠（⇦⇨⇨P＋K）や裡門頂肘（⇨⇨P）を入れればカウンターダメージを狙える。ガードはしないから安心して出せるし、起き上がりにも重ねられる。コンビネーションも出してみよう。



相手の技をガードしたらGを押したまま裡門を出そう。よく当たるぞ。

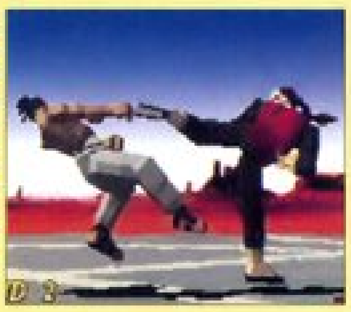
パイで戦う
ラッシュを燕旋擺柳で受け流せ

単発のパンチや1・2・アッパーを出してくるところを燕旋擺柳（えんせんはいりゅう）（⇦P）で受け流すのが美しい。連続技を使いたいなら連環背転脚（PPP⇨K）が理想的。中段蹴りをガードした後に入れることができる。



⇦P、⇦Pと入れていると勝手に投げてくれる。中段蹴りに気をつけよう。

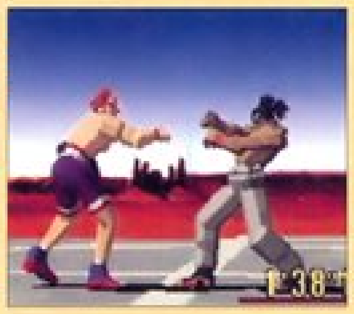
ラウで戦う
コンビネーションだけでも倒せるぞ



簡単に勝ちたいのならPKやPPKでもいい。鷯登裏旋脚でもOKだ。

コンビネーションの強力なラウなら楽勝といえる相手。PKでもPPKでもコンボ始動ジャブからの連続技でもいい。パンチはなるべく単発では出さないこと。なかなか当たらないぞ。とりあえずラッシュで押そう。

ウルフで戦う
パンチジャイアントを練習せよ

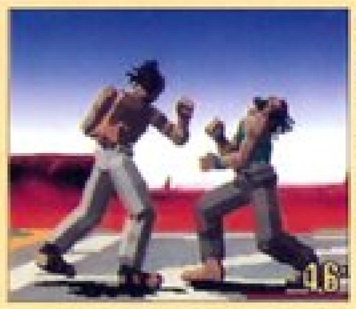


この直後にジェフリーはグルグルと回され空を飛ぶ。ちょっと難しいぞ。

パンチ投げの練習相手になってくれる。こちらのパンチを当てた瞬間コマンドを入力すれば、直後に投げられる。パンチの後のコマンド入力を失敗すると反撃されるぞ。確実に勝ちたいなら中段蹴りをガードしてPKで。

ジェフリーで戦う
アッパーを当ててからスプラッシュ

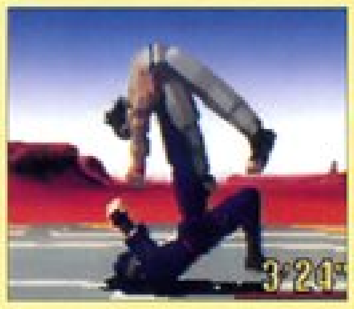
技の大振りが意外と少ないので、スキをついて投げるより、アッパーなどを当ててから投げるウルフ同様の方法が好ましい。バーティカルアッパー（⬊P）をガシッと当てて、のけぞり回復後をスプラッシュ（⇩⬊P＋K）だ。



アッパー系は難なく当たってくれる。ウルフ同様、投げコマンドを入れろ。

カゲで戦う
一歩踏み出して弧延落→追い打ち

クイックフォワードでヒョイと近づいて弧延落（⇦P）、すかさず流影脚（⇦⇨K）で追い打ちだ。近づいたら躊躇（ちゅうちょ）しないで投げないと、逆に投げられてしまうぞ。肘打ち（⇨P）や葉重ね（PK）などを織りまぜれば安心。



一歩近づいて⇦P。たいていは投げることができる。投げ返されないよう。

サラで戦う
連続技でガンガン押せる相手だ



至近距離のダッシュニーは止められてしまう。中距離の間合いから出せ。

やはりコンボサマーソルト（PP⇦K）やダブルパンチスナップキック（PPK）などの連続技がよくヒットする。また相手の射程距離外からのダッシュニー（⇨⇨K）でもいい。倒した後はダウン攻撃を決めよう。

ジャッキーで戦う
まだまだダッシハンマーがヒットする



いきなりダッシュハンマーを出すとくらってくれる。すかさずダウン攻撃。

攻め方はサラとほとんど変わらない。勝手のいいコンビネーションを中心に攻めればまずやられることはないだろう。あいかわらずダッシュハンマーキック（⇨⇨K）は当たる。スタート直後からどんどん出してダウンさせろ。



STAGE 3 VS SARAH 対CPUサラ攻略法

AM2研四天王からアドバイス

AM R&D DEPT.#2

このあたりからガードも堅くなり、ダウン攻撃も頻繁に使ってきます。基本的には、イリュージョンキックやミラージュキックをスカして投げるのがいいでしょう。これらの技は見てからでも十分間に合うので、慌てず確実に決めましょう。

確実にダメージを奪いにくる

[CPUサラの傾向]

ラウンド開始直後にダッシュニーやサマーソルトキックを出してくる堅実派（?）。こちらが倒れるとダウン攻撃もしてくる。サラの技は使い勝手がいいものが多いが、逆にイマイチの技もいくつかある。ニーキックやイリュージョンキックなどがそれだ。もしその技を出してきたらチャンス。反撃の糸口になるぞ。また、サラは体重が軽いのもポイントだ。



サラ自体が強いので、堅実な攻めをしてくるCPUはなかなか侮れない。ガードがまだそれほど確実ではないのが救いだ。

大技をくらうと高く舞い上がり、再び技を当てて浮かせることも可能。

この技に気をつけろ！

左でも書いてるようにサマーソルトやダッシュニー、ダブルジョイントパッドなど、対戦でも多用される技がとにかく強力。どれもダウンを奪えるうえに、CPUサラはかなり高い確率で小のダウン攻撃をしてくるのが脅威だ。ダウン攻撃は避けられさえすれば反撃しやすい。後転起きして投げにいこう。

サマーソルトキック



ダメージが50と高いのが脅威。こちらの動きに反応して出された時がとにかく恐いぞ。

ネックブリーカー



意外な間合いから投げられてしまうのが精神的ダメージとなる。攻撃力は50だ。

ダブルジョイントパッド



これも出るのが速い中段の2段攻撃。技の戻りも早くダウン攻撃も狙われやすい。

キャラクター別攻略ガイド

アキラで戦う　猛虎硬爬山で吹っ飛ばせ

技をガードしてからの裡門頂肘（⇨⇨P）が当てやすい。ただしぼーっとつっ立っていると投げられてしまうぞ。技をうまく回避することができたら、中段蹴りの連打や猛虎硬爬山（⬇⇨P）でリングアウトも狙える。



上のアドバイスにもあるように、サラはリングアウトしやすい。

パイで戦う　技をスカして反撃するのが確実

技の出るスピードはほぼ互角。それならば先手必勝である。連拳腿（PK）や双拳旋風腿（PPK）などをいきなり出すと結構当たるぞ。だが、サマーソルトを当てられると怖いので、確実にいくならガードからの反撃がいい。



出が速いPPK系のコンビネーションを使うとわりとよく当たる。

ラウで戦う　コンビネーションで浮かしてリング外へ



サラの体が浮いたらチャンス！ リングの外まで押し出してしまおう

斜上掌（⬉P）を当てサラの体が浮いたらチャンス。そこから連続技へ持っていくことでリングアウトが狙える。確実にいきたいのなら、パイと同じ方法をとればよい。腿登裏旋脚などにもよく当たってくれる。

ウルフで戦う　密着ショルダーアタックが効果的



鉄山靠同様、密着＋カウンターダメージが加われば、そうとうな攻撃力に。

立ちガードで技をスカらせたら投げるのもいいが、ショルダーアタック（⇦⇨P）を使ってみよう。アキラの鉄山靠同様、密着でカウンターなら相当のダメージが期待できる。そこからダウン攻撃で体力のほとんどを奪えるぞ。

ジェフリーで戦う　膝蹴りで体を浮かせてから料理

スキを見つけたらニーアタック（⇨K）。ヒットしたらすかさずダブルアッパー（⇧PP）を出すと浮いたサラの体にふたたび当たる。これ1セットで体力を1/3奪えるのだ。中段蹴りやニーキックをガードしてからが入れやすい。



ニーアタックからダブルアッパーの特殊な連続技。対戦時にも使える。

カゲで戦う　とりあえず細かく攻めていこう

キャラ的にかなり分が悪いカゲ。まずは立ちガードで相手の出方を見る。相手の技が当たらなかったら投げ、ガードしたら葉重ね（PK）や肘打ち（⇨P）をカウンターで当てて転ばせ、流影脚（⇨⇨K）で追い打ちだ。



出方を見て戦うのはカゲだけとは限らない。サラが相手ならこの方法が一番。

サラで戦う　中距離からダッシュニーがよく当たる



離れたらダッシュニー、近づいたら投げかダブルジョイントパッドだ。

攻撃は相手にやられる前にやってしまうのが基本。ダッシュニー（⇨⇨K）は先述のとおり使い勝手がよく、間合いをとって適当な位置から繰り出せば当たってくれる。逆に相手と密着したらダブルジョイントパッド（⇨PK）だ。

ジャッキーで戦う　頼りはやはりダッシュハンマーキック



サラの⇨⇨Kと使い方は同じだが、相手が近くてもこれで大丈夫。

戦い方はサラと似ている。ミラージュキックなどスキの大きい技を誘い、ダッシュハンマーキック（⇨⇨K）などで反撃すればいい。ダッシュハンマーはガードのまま出せるので、相手が技を出したのを確認してからでも良い。



CPU STAGE 4 VS KAGE
対CPUカゲ攻略法

AM2研四天王からアドバイス
AM R&D DEPT.#2

CPU戦で最初につまずくのがこのステージでしょう。こちらの攻撃をガードせずに、しゃがんでよけてカウンターを狙ってきます。こいつに勝つにはすかし投げが有効。CPUの中段蹴りや膝蹴りをしゃがんで誘い、ダッシュして投げましょう。この面に限らず重宝します。

軽快なフットワークで相手を幻惑

[CPUカゲの傾向]

このぐらいまでくるとさすがにガードも堅くなってくる。こちらの技は単発で出した場合ほとんどガードされるし、しゃがんで避けたりもする。ラウンド開始直後やこちらが立ちガードをしてたりすると、いきなり投げにくるので要注意だ。また、よく単発で水車蹴りを出すので、落ち際を狙おう。ダウン攻撃も頻繁にやってくるが、避けることができたら、こちらは確実に反撃できる。時間切れ間際にバック転で逃げるセコさもある。

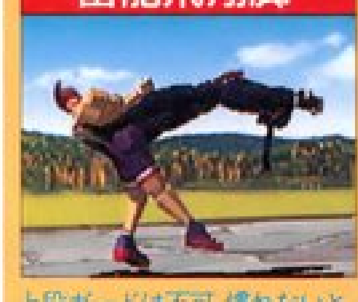


単発で出す水車蹴り。当てられるとデカいが、避けられれば反撃できる。こちらも中段蹴りやサマーソルト系で落とそう。

この技に気をつけろ！

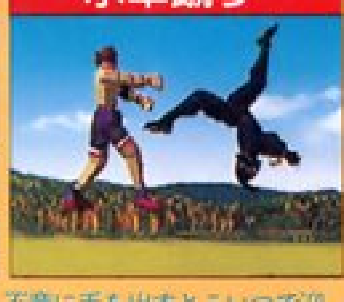
カゲの代表的な技、雷龍飛翔脚や流影脚は慣れないと避けにくいトリッキーな技だ。どちらも下段ガードで避けよう。弧延落は追い打ちが怖い。投げたあとは烈掌脚などを使うこともあるぞ。突進技などをスカされるとカウンターで水車蹴りを狙ってくる。当てられると50以上の大ダメージだ。

雷龍飛翔脚



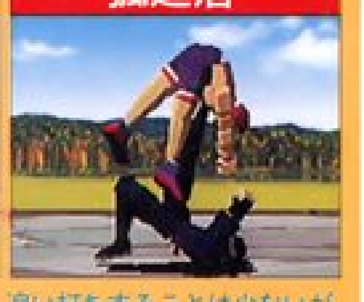
上段ガードは不可。慣れないと避けるのが難しい。出がかりを潰せればベストだが…。

水車蹴り



不意に手を出すとこいつで迎撃される。避けられたら落ちてくるまでに叩いてしまえ。

弧延落



追い打ちすることは少ないが、ダウン攻撃はやってくるぞ。やられる前に起き上がれ。

キャラクター別攻略ガイド

アキラで戦う
中段蹴りのスキに裡門を入れろ

こちらがしゃがんでいるいないに関わらず、中段蹴りを多用してくるので、ガードをしてそのスキにPKや中段蹴り～裡門（⇨⇨P）を入れよう。水車蹴りを出すのが見えたらすかさず右撇脚（⇨⇨K）を叩き込め。ダメージ大だ。



中段蹴りの出はカゲのほうが速い。同時に出すと負けるから注意。

パイで戦う
基本はPK、でも投げにもこだわりたい

一定の間合いで戦っていると上段のパンチやキックをよく出してくる。そこで⇦Pでつかんでしまおう。また、上段、中段蹴りのスキにPKを入れ、ダウン後の横転起き上がりに投げを重ねるという戦い方もある。



螺旋投掌は雷龍飛翔脚もつかむことができる。うまくいくと気持ちいいぞ。

ラウで戦う
水車蹴りから浮かせてリングアウト



水車蹴りをいきなり出すのでそこにコンビネーションを入れよう。

中段蹴りガード後の連係が有効だ。特に連環背転脚（PPP⇩K）は気持ちいいぐらいに決まる。これはパイに関しても同様だ。また、水車蹴りを出したら、斜上掌（⬊P）の連続技で浮かせてリングアウトも狙える。

ウルフで戦う
上段蹴りのスキを投げてしまえ



上段蹴りをしゃがんで回避、スプラッシュなら確実に入るぞ。決めろ。

しゃがんでガードしていると相手は中段蹴りを出してくる。すかさず上段に切り換え、ガードし、相手の技の戻りの最中にPK、というのが確実な戦い方。投げ技のチャンスは上段蹴りや肘打ちの空振り後。大技を狙っていこう。

ジェフリーで戦う
中段蹴りをスカしてスプラッシュ！

しゃがんで中段蹴りを誘い、ギリギリ当たらない距離でスプラッシュ（⇧⬊P＋K）を出すと吸い込める。確実に勝ちたいならPKで倒そう。カゲは軽いので、ニーアタック（⇨K）からダブルアッパー（⇧PP）がつながる。



ニーアタックが当たるとダブルアッパーで浮かせることができる。

カゲで戦う
小技に肘打ちカウンターで

CPUカゲは小技をよく出してくるので、至近距離で戦っていれば、肘打ちがカウンターでよく当たる。相手を倒すことができたら追い打ちは必ず流影脚だ。中段蹴りのスキには散弾風神脚（PPP⇩K）や葉重ね（PK）で。



肘打ちもカウンターで当てれば相手をダウンできる。流影脚で追い打ち。

サラで戦う
スキをつくならダブルジョイントパッドで



とにかく役立つダブルジョイントパッド。いつでも出せるようになろう。

技の空振りを誘ったらダブルジョイントパッド（⇨PK）が◯。ただのPKよりもダメージが大きい。続いてすかさずダウン攻撃で追い打ちをかけよう。水車蹴りにはサマーソルト（⇩K）で対抗だ。当たると気持ちがいいぞ。

ジャッキーで戦う
ネックブリーカーで美しく決めよう



カゲにはしゃがみガードが基本。上段蹴りを出したら簡単に投げられる。

基本的な戦い方はサラとほぼ同じ。技の戻りのスキにダッシュハンマーキック（⇨⇨K）やエルボースピンキック（⇨PK）が入る。上段蹴りをしゃがんで避け、ネックブリーカー（⇨⇨P）で美しく決めるのも面白いだろう。



STAGE 5 VS PAI

対CPUパイ攻略法

AM2研四天王からアドバイス

AM R&D DEPT.#2

ここでもすかし投げが使えますが、パイは中段蹴りの際、少し踏み込むので注意が必要です。もっと確実な方法として、中段蹴りを誘ったら、これにわざと当たります(ただし立ちの状態で)。その後すぐにPKと入れると当たってくれます。時間はかかりますが確実です。

業務用より手数が少ない!?

[CPUパイの傾向]

アーケード版ではスキを狙えた連環転身脚(れんかんてんしんきゃく)だが今回は使う回数が減り、全体的に手数が減った。総合的な攻撃力に関してはかなり低くなっていると言える。堅実(けんじつ)に燕旋蹴(えんせんしゅう)で転ばせて追い打ちをかける戦法をメインとしてくる。ただ、単発で技を出すと相変わらず受け流すので注意が必要だ。こちらがダウンするとかなりの確率でダウン攻撃を仕掛けてくるが、パイのダウン攻撃は失敗するとスキが大きいので、回避すれば簡単に投げられるぞ。

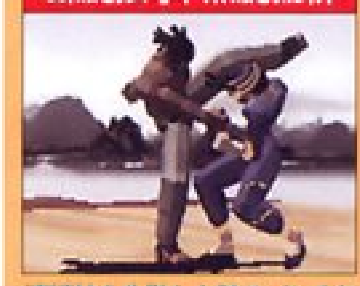


回転足払いの燕旋蹴で転ばせてダウン攻撃を狙う堅実な戦法で攻めてくる。こちらの攻撃力が低いと結構ツラい。

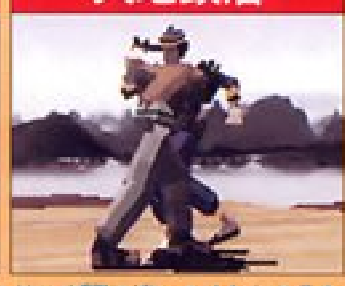
この技に気をつけろ!

ジャブや上段蹴りで牽制(けんせい)していると、いきなり投げられる2種の受け流し投げが強い。CPUは確実なだけに脅威(きょうい)だ。また、こちらが一歩踏み込むとすかさずくる投げにも注意したい。最も使用頻度が高いと思われる燕旋蹴には転ばされないようにしよう。しゃがみガードで待って、中段蹴りを誘うべし。

螺旋按掌/燕旋擺柳


連続技を失敗した時のパンチやキックをつかんでくる。小技を出さなければ大丈夫。

天地頭落


リング際に追いつめたところをこれで投げられると、リングアウトさせられることもある。

燕旋蹴


単発で出して転ばせにくる。当てられても、起き上がればダウン攻撃のスキを狙える。

キャラクター別攻略ガイド

アキラで戦う

転ばされる前に攻撃を当てろ

燕旋蹴は出がかりを裡門（⇨⇨P）などで潰してしまおう。倒されても後転起きで起きれば、ダウン攻撃を倒身捜腿(とうしんそうたい)（⇦P）で簡単に投げられる。横転起きをしたら再び倒身捜腿だ。できることなら槍下炮（⇧P）も入れよう。


パイはダウン攻撃のスキが大きいので、後転起きで起き、投げるのだ。

パイで戦う

投げるなら倒身陰掌で決めよう

基本に忠実に、中段蹴りをガードしてPKで倒せばそれほど問題はない。ガードが堅いので、連続技で攻めるよりも、投げなどの堅実な技を使ったほうがいいだろう。パイならぜひ倒身陰掌(とうしんいんしょう)（⇨⇨P＋K）で決めよう。


入力、威力ともに理想的な倒身陰掌。パンチを入れてから出すのがいい。

ラウで戦う

連続技の乱発は禁物だぞ

ガードも堅く、受け流される可能性もあるので正面からの連続技は禁物。上段、中段蹴りをスカして入れよう。相手のダウン攻撃の失敗は転身巴咽掌（⇦⇨P）で投げ、大のダウン攻撃を決めることができれば大ダメージだ。


攻撃力が80と高い転身巴咽掌。大ダウン攻撃が決まればダメージ-20だ。

ウルフで戦う

ジャイアントスイングを好きなだけ決められる

中段蹴りをガードしてPKが確実に入る。ウルフならダウン攻撃も決めやすいぞ。投げを狙うなら、連環転身脚やダウン攻撃を回避してからだろう。フィニッシュはぜひジャイアントスイング（⇦⇦⇩⇧⇨P）で決めたい。


ダウン攻撃失敗後のスキは非常に投げやすい。レバーを確実に回すのだ。

ジェフリーで戦う

連環転身脚を誘って投げろ

パターン的にはウルフと同様のパターンでいい。CPUパイは、間合いが狭まると連環転身脚を出してくる傾向がある。これがそうだ、と思ったらすかさずしゃがんで避け、投げコマンドを入れれば簡単に投げられる。


中段蹴りガード後ならアッパースプラッシュなんてのも入るぞ。

カゲで戦う

弧延落からリングアウトを狙える

投げるチャンスの多いCPUパイ。ここはぜひとも弧延落（⇦P）で投げて散弾裏蹴り（PPPK）で追い打ちを食らわせよう。パイは木の葉のように舞い上がってリングアウトだ。調子に乗って近づいて投げ返されないように。


追い打ちはいろいろ方法があるが、自滅しないように。PPPKは確実に。

サラで戦う

サマーソルトを気持ちよく

サラなら投げるよりも、サマーソルト（⇩K）で決めたい。ダウン攻撃の失敗や、連環転身脚、ときどき繰り出す単発の上段蹴りに引っかけるようにして決めると気持ちがいい。堅実に勝ちたいなら中段蹴りガード後の反撃で。


カウンターでサマーソルトを当てると、そうとうのダメージを与えられる。

ジャッキーで戦う

確実に勝てるけれど……

投げ技も決め技もイマイチ美しさにかけるジャッキーは、あまり面白みがないかも。スキに対してはダッシュハンマー（⇨⇨K）かエルボースピンキック（⇨PK）で大丈夫なのだ。どうせなら普段使わない技を使って決めよう。


やっぱりこの技で決まってしまうジャッキー。もっといろいろ試してみよう。



CPU STAGE 6 VS WOLF
対CPUウルフ攻略法

AM2研四天王からアドバイス

AM R&D DEPT.#2

まともに戦えば苦戦を強いられる相手です。ふつうに攻撃してもガードされてしまうので「すかし投げ」を狙いましょう。ただしこいつは、膝蹴りを出す確率が高いのでその時は各キャラで対応を。ジャイアントスイングも使ってくるので、近づきすぎには注意しましょう。

ガードが堅く、戦いづらい相手

[CPUウルフの傾向]

アーケード版同様非常にガードが堅い。こちらの正面からの攻撃はほとんどガードされてしまうぞ。パンチからのボディスラムや、1・2・アッパー、アックスラリアットなど、持てる限りの技をガンガン使ってくる。しかしこのセガサターン版ウルフの一番恐ろしいところは、スプラッシュやジャイアントスイングまで使ってくることである。決して投げのチャンスを与えないようにしよう。他のキャラ同様中段蹴りは誘えるぞ。



決められると恐ろしいジャイアントスイング。アーケード版にはなかった恐怖である。スプラッシュマウンテンまでも使ってくるぞ！

この技に気をつけろ！

通常の攻撃方法はラリアットと中段蹴り、ニーブラストの波状攻撃だ。上下段のガードの使い分けをしっかりしないと、じわじわとダメージを食らうぞ。使用頻度の高い投げはブレーンバスターだが、スプラッシュやジャイアントスイングも脅威だ。いきなり吸われるので精神的ダメージも大きいぞ。

アックスラリアット



しゃがんでいれば当たらないが、中段蹴りと交互に使われるとかなりやっかいな技だ。

ニーブラスト



意外と見切りにくい技。出してくるポイントは限られているので、先読みで返そう。

ジャイアントスイング

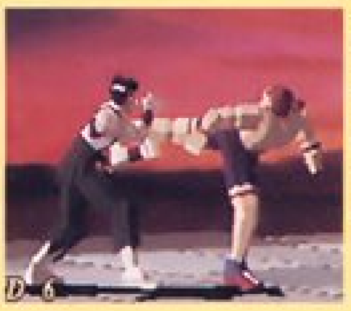


パンチからいきなり足元をすくわれる。パンチ後にしゃがめれば回避できるのだが……。

キャラクター別攻略ガイド

アキラで戦う
積極的にいくと逆にやられる

やはりガードが堅いのがかなりネックになっている。攻めると返されるので、しゃがんで中段蹴りを誘い、ガードして裡門頂肘（⇨⇨P）かPKだ。ダウン攻撃を避ける際、横転起き上がりをしたら倒身搜腿（⇦P）で倒そう。



Gボタンを押したままレバーをチョンと⇩へ入れると中段蹴りを出す。

パイで戦う
パンチ投げを決めることができれば

攻撃力の小さいパイにとってガードの堅い相手は非常にやっかいだ。ここは基本どおり中段蹴りを誘って、戻りのモーションにパンチ投げを決めよう。うまく出せるなら連環背転脚（PPP⇩K）でもいいが、失敗した時が怖い。



最もパンチ投げをしやすいのは倒身陰掌だ。ダメージも確実だぞ。

ラウで戦う
膝蹴りには虎脚背転を当てろ



連続技を失敗すると無惨にも投げられる。PKかパンチ投げが確実である。

正面からのコンビネーションはなかなか当たらない。中段蹴りを誘ったほうが確実だ。ただし、連環転身脚（PPPK）は途中で投げられる可能性もある。ニーブラストにはカウンターで虎脚背転（⇦K）を当てるのが望ましい。

ウルフで戦う
1、2、アッパーで結構イケる



決まれば気持ちいい。まさにジャイアントスイングフォ～エバ～て感じ？

アーケード版同様、1、2、アッパー（PPP）で細かくダメージを奪える。しかし、致命的ではないので、パンチジャイアント（⇦⇦⇩⇦⇨P）を決めてやろう。中間距離で技を空振りしたらラリアット（⇨⇨P）を当てろ。

ジェフリーで戦う
ダブルアッパーが当たったらスプラッシュ

相手の技のつなぎ目にバーティカルアッパー（⬋P）を入れ、当たったらすかさずスプラッシュ（⇧⬋P＋K）。もちろんダウン攻撃も入れよう。その際は中段蹴りをカウンターで当てられないように。基本はウルフと同じ戦法だ。



ただ単に中段蹴りガード後のPKでも大丈夫と言えば大丈夫だが……。

カゲで戦う
遠距離から雷龍飛翔脚が当たる

フットワークのいいカゲは「すかし投げ」をやるにはもってこいのキャラ。当然投げるならば追い打ちが確実な弧延落（⇦P）だろう。距離が離れたら雷龍飛翔脚（⇨⇨P＋K＋G）を出してみよう。ことのほか当たるぞ。



ラリアットと雷龍飛翔脚がぶつかった場合、後者が勝つことが多い。

サラで戦う
先読みでサマーソルトを決める



ウルフは基本的に技の出が遅い。ここぞと思ったところでサマーソルト。

出の遅い技に対してサマーソルト（⇧K）を当てるという戦法がある。ニーブラストやアッパーに対して先読みで出すのだ。確実に勝ちたいのなら、今まで同様、中段蹴りを誘ってダブルジョイントバッド（⇨PK）だ。

ジャッキーで戦う
間合いの広いネックブリーカーを狙え



コマンドの最初に⇨⇨を入れるので、さらに間合いは広がるぞ。

ジャッキーもすかし投げがやりやすい。ネックブリーカー（⇨⇨P）の間合いが広いので、中段蹴りが当たらないギリギリの場所で一歩踏み込んで投げることができる。通常の戦い方に関してはサラとほとんど同じだ。



STAGE 7 VS LAU
対CPUラウ攻略法

AM2研四天王からアドバイス

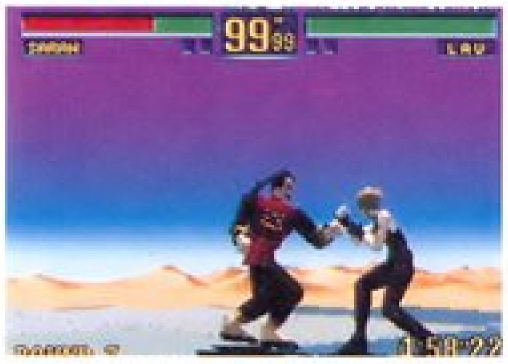
AM R&D DEPT.#2

ラウは業務用よりは少し弱めですが、パンチを連打してくるので押されてリングアウトしてしまうこともよくあります。小ジャンプして相手にわざと転ばされ、ダウン攻撃をしてきたらすぐに起き、ダウン攻撃失敗のスキを攻めるという戦法が効きます。試してみてください。

堅実な守り、ソツのない強さ

[CPUラウの傾向]

とにかくスキがない。中段蹴りの戻りが速く、今までのキャラででき た、中段蹴りを誘っての反撃戦法が、ほとんどできなくなってしまっている。アーケード版ほどではないが、コンビネーションも怖いぞ。知らず知らずのうちにリング際に追いつめられていることが多々あり、すべての投げ技を多用するCPUらしい堅実さがある。唯一のスキは連環転身脚の回し蹴りの際のスキ。しゃがんで避ければ投げられる。



いつのまにかリングサイドに追いやれているプレイヤー。反撃した瞬間リングアウトなんてこともよくある。気をつけよう。

この技に気をつけろ！

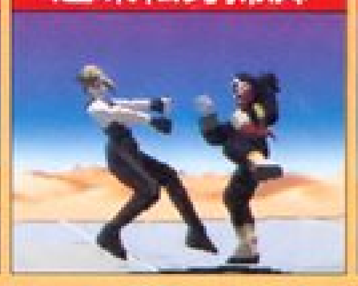
地味だが、中段蹴りの旋中腿(せんちゅうたい)がじつは怖い。とにかく戻りが速く、反撃の技を入れるのは至難の技だろう。連係では連環転身掃脚がやっかいだ。最後の回転足払いはガードしても反撃しづらいのだ。使ってくる投げ技の中では転身巴咽掌が脅威。攻撃力が大きく、頭がラウ側に向いてしまうのがイタイ。

旋中腿



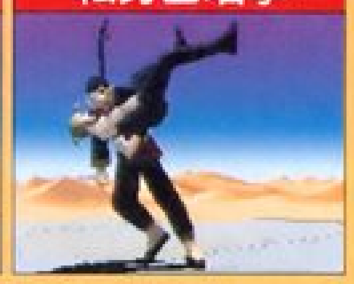
攻撃力は高くないのだが、いつものクセで待ってしまうと、ヒドい目にあう。

連環転身掃脚



これまた反撃しづらい連続技。1歩下がって避ける技術があればいいが。

転身巴咽掌

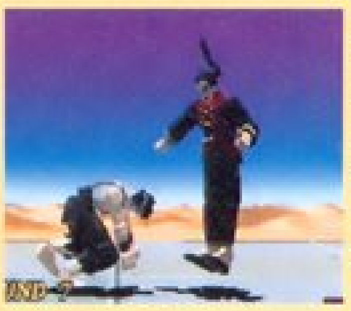


ダメージ80。ダウン攻撃をしてくる気配はあまりないので安心だが……。

キャラクター別攻略ガイド

アキラで戦う　スキあらば鉄山靠。しかし……

連環転身脚の回し蹴り、単独で出す上段蹴り、ダウン攻撃の失敗などに鉄山靠（⇦⇨⇨P＋K）が入れられる。ただしコマンド入力が遅いと確実に反撃されるぞ。心配ならば倒身搜腿（⇦P）か裡門頂肘（⇨⇨P）でやろう。



ここは裡門頂肘や猛虎硬爬山でもいい。アキラにとっては手ごわい相手だ。

パイで戦う　追いつめられたら天地頭落で逆転だ

攻撃をわざとくらってダウン攻撃を誘うのはいいが、パイのような軽いキャラはリングサイドでなくても危険。逆に追いつめられたら、スキを見て天地頭落（⇨⇩P）で逆転のリングアウトを狙うカッコいい手もあるぞ。



追いつめさせて天地頭落を出せば、そのままリングアウトにできる。

ラウで戦う　コンビネーションの威力を見せてやれ



もしコンビネーションで追いやられたら柳車旋転。逆転が可能だ。

相手は同じラウ、コンビネーションの強力さは同等。ほかのキャラ同様、ダウン攻撃などのスキに連続技が入る。できるなら連環背転脚（PPP⇘K）以上のものが望ましい。コンボ始動ジャブからのものだと、さらにイカスぞ。

ウルフで戦う　ジャイアントスイングでリング外へ投げろ

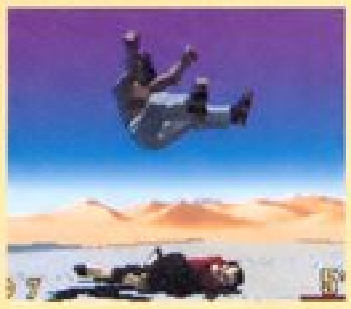


ダウン攻撃からがやりやすいようだ。わざとくらって誘うのだ。

パイと同様、わざとリングサイドまで追いつめさせて、技のスキにパンチからのジャイアントスイング（⇦⇙⇩⇘⇨P）でリング外へふっ飛ばしてしまおう。自信がないのなら、確実なスプラッシュ（⇧⬈P+K）でもいい。

ジェフリーで戦う　連環転身脚をしゃがんで投げろ

方法はウルフと同様。上段蹴り、連環転身脚、ダウン攻撃失敗のいずれかを誘い、そのスキをスプラッシュで叩きつける。ダウン攻撃も大を確実に決めよう。単発の燕旋蹴(えんせんしゅう)にはエルボーアッパー（⇨⇨PP）がよく当たるぞ。



スプラッシュ＋大ダウン攻撃で130のダメージ。終わっている……。

カゲで戦う　弧延落でバッチリ決めろ！

パイ、ウルフよりもさらにリングアウト勝ちを狙えるカゲ。相手にわざと押させて、リング外を背中に向け、弧延落（⇦P）で簡単にリングアウトできる。この時ヘタに追い打ちすると、自分のほうが先に落ちてしまうので注意。



この位置で弧延落。変に動いてマヌケな格好はさらさないように。

サラで戦う　サマーソルトもいいが、後方確認を



確実さを選ぶならダブルジョイントバッドやジャックナイフでもいい。

ラウは手数が多いので、サマーソルト（⇘K）を当てるチャンスも多いのだが、リング際だと自滅してしまう可能性がある。そんな時はパンチを当ててのネックブリーカー（⇨⇨P）が効く。パンチさえ当たれば投げられる。

ジャッキーで戦う　狙うならサマーソルトかエルボースピンキック



サマーソルトかエルボースピンキックを使え。もちろんダウン攻撃もね。

サラと同様、連環転身脚のスキは投げでなくサマーソルト（⇘K）を決めたほうがダウン攻撃もできるのでヨイ。ちなみに⇘Kと入力するサマー系の技は全キャラガードしながら出すことができる。覚えておいて損はないぞ。



CPU VS AKIRA

STAGE 8

対CPUアキラ攻略法

AM2研四天王からアドバイス

AM R&D DEPT. #2

さすが主人公CPU戦においては最強の相手です。ただしそれは普通に戦った時のこと。PPPを出すと裡門を打ってくるのでガード、という繰り返しで押せます。リング際まで押すと突然戦法を変えることがあるのでしゃがみパンチを入れて下がるといった工夫も必要です。

普通に戦えば最強のキャラ。しかし……

【CPUアキラの傾向】

鬼神（きしん）のごとく、ガシガシ攻めてくる猪突猛進（ちょとつもうしん）キャラ。ラウほどではないが、最も多用する裡門頂肘（りもんちょうちゅう）はガードしても後方へ押されるので、あっという間にリングサイドへと追いられてしまう。中段蹴りから裡門へとつなぐ効率のいい攻撃法を多用するので、正面から戦うと苦戦を強いられる。確実な勝ち方はラウンド開始直後に垂直大ジャンプ、上昇中に➡Kを入れて出るキックを当て、それを繰り返す方法だ。どのキャラもこれで簡単に勝てるぞ。



戻りの速い中段蹴りから裡門頂肘へとつなぐ攻撃が脅威だ。そのほか連環腿、鉄山靠という順で使う。猛虎硬爬山は頻度が少ない。

この技に気をつけろ！

こちらのスキなど関係なく、裡門頂肘を次々と繰り出してくる。AM２研のアドバイスにもあるように、こちらがPPPを出した後は裡門を必ず出してくるようだ。逆に鉄山靠は、こちらのスキを見つけるとすかさず打ってくる。連環腿とともに当たれば怖いが、ガードすれば、確実に反撃できる。

裡門頂肘



スキが少なく、こちらがガードしてもなかなか反撃できない。中段蹴りと併用して出す。

鉄山靠



いきなり出されてカウンターダメージやリングアウトをくらってしまうことが多い。

心意把



リング際に追いつめられてつかまれると一気にリングアウトに追い込まれるぞ。

キャラクター別攻略ガイド

アキラで戦う　頼りになるのはやはり鉄山靠だ

こちらの不意に出す鉄山靠（⇦⇨⇨P＋K）が結構当たる。攻撃をガードした後のスキに狙（ねら）ってみよう。相手は連続技は使わないので技のつなぎ目に入れるといい。AM２研伝授の戦法にはPPでも代用できるぞ。



威力、見た目ともに申し分のない鉄山靠。相手も出してくることに注意。

パイで戦う　裡門も猛虎も受け流せるのだ

パイの燕旋擺柳（⇦P）は裡門頂肘をつかむことができる。AM２研のアドバイスどおり、PPPを入れ、直後に⇦Pと入れると、美しく投げることができるぞ。パイの場合、大ジャンプパターンは上昇中➡Pで代用しよう。



見た目も美しく決まるパイのパターン。ついでに雷陰掌打も決めよう。

ラウで戦う　ちょっとしたスキに連環背転脚を



連環背転脚が高い確率でヒットする。連環転身脚にならないように。

技と技の合間や、ダウン攻撃の失敗に連環背転脚（PPP⇩K）を入れると確実。失敗して連環転身脚（PPPK）になると反撃されるから要注意。リング際に追いつめられたら、柳車旋転（⇦P）でリング外へ投げてしまえ。

ウルフで戦う　ドロップキック4回でKOだ



アキラが起きあがったら再び大ジャンプ、ドロップキックを当てる。4回で終わりだ。

PPPは最後のアッパーの戻りが遅いため反撃をくらう。アキラとも違いPPも代用できないので、ドロップキック（大ジャンプ上昇中➡K）を当てていこう。また、ダウン攻撃のスキにはスプラッシュ（⇧⬊P＋K）が入る。

ジェフリーで戦う　PPPはなぜか反撃されない

ジェフリーがPPPを出しても、なぜか裡門を出さない。ジャブを１～２発出すだけなので、ガードして再びPPPでリングアウトだ。スプラッシュ（⇧⬊P＋K）を入れるチャンスはダウン攻撃をよけた後。確実に決まる。



間合いが広いスプラッシュだから、この距離のアキラを吸い込める。

カゲで戦う　ジャンプが高すぎるカゲは……

ジャンプが高いカゲは大ジャンプキックのパターンは少々やりにくい。PPPからガードのパターンで。連続技は散弾風神脚（さんだんふうじんきゃく）（PPP⇩K）ぐらいしか入らない。スキを見つけたら投げか雷龍飛翔脚（⇦⇨P＋K＋G）を出せ。



ダウン攻撃を避けることができたら雷龍飛翔脚だ。気持ちよくヒットするぞ。

サラで戦う　最後もやっぱりサマーソルトで



最後の切り札ジャックナイフキック。単発で出しても結構当たるのだ。

PPPパターンをやるなら、コンボサマーソルト（PPP⇩K）で押してみよう。当たれば相手の体力の半分を奪えるし、当たらなかったらすかさずジャックナイフキック（⇧K）を出すと、不思議とアキラに当たってくれる。

ジャッキーで戦う　エルボースピンキックでフィニィシュ！



PP⇨Pで止めるコンボエルボーでもいい。PPPより攻撃力が大きいぞ。

ジャッキーもPPPパターンがいい。変化をつけたいのなら、PPPの代わりにコンボエルボースピンキック（PP⇨PK）などを織りまぜよう。攻撃をくらって倒されたら後転起きして、ネックブリーカー（⇨⇨P）を決めろ。

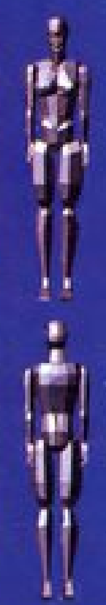
セガサターン版が200倍楽しめる！ ●対ラストボス〝デュラル〟

発売直前大特集 ALL ABOUT(オールアバウト) バーチャファイター



FRONT

BACK



DURAL

【AM2研開発秘話】セガサターンへの移植の話を聞いて、まずはじめに、「デュラルは、どうしようか？」と思いました。業務用では約2,600あるポリゴン数を、約800まで減らして、表現しなければなりませんから……。金属的な光沢を出すのも調整で苦労しました。苦労の成果は実物を見てください。

CPU戦最後に待ちかまえる最強の敵

秘密結社が生み出した戦闘マシーン

PROFILE

COM戦の最後として用意されたボーナスステージに登場する、ラストボス・デュラル。ジャッキーを事故に合わせ、サラを洗脳(せんのう)し、カゲの葉隠(はがく)れ一族を根絶(ねだ)やしにした謎の秘密結社が全力をあげて造り出した銀色の戦士、その正体とは……？



動きが素早く、一瞬で技をかけてくる。真の強敵だ。



とは言え、やはりCPUなので、つけいるスキはある。

デュラルが使う特殊技

全技を使いこなす万能兵器！

デュラルの特殊技は、8人のバーチャ戦士達のコピーから成り立っている。ただしアーケード版と違うのは、ジャイアントスイングのような大技もたまに狙(ねら)ってくる(！)点。プレイヤーの行動に対しての反応も速いので、アーケード版よりも倒しづらい相手となっている。また、デュラルはなぜかカゲの特殊技を非常に多用する傾向がある。なぜ〝カゲ〟なのか……!?



アーケードでは使わない技もときどき出す。強すぎ。

散弾撃

ダメージ	計30	元キャラ	カゲ



パンチ3発のコンビネーション。移動と攻撃を兼ねた技だ。

飛翔撃

ダメージ	30	元キャラ	カゲ



ダウン攻撃だが、後転起(せんのう)き上がりが成功すれば背後を取れる。

連環腿

ダメージ	計60	元キャラ	アキラ



しゃがみがちな相手に対し、コレでふっ飛ばすことがある。

心意把

ダメージ	50	元キャラ	アキラ



アキラが使う体当たり技。鶴子穿林などもたまに使ってくる。

天地頭落

ダメージ	60	元キャラ	パイ



こちらの攻撃をガードした後や、いきなり近づいてきて出す。

柳車旋転

ダメージ	80	元キャラ	ラウ



デュラルを追い詰めた時に使われるとリングアウト負けに!?

アックスラリアット

ダメージ	40	元キャラ	ウルフ



残り時間が少なくなるとよく使ってくる。しゃがみでかわそう。

ニーアタック

ダメージ	30	元キャラ	ジェフリー



近距離でしゃがむとこれで反撃する。その後の投げに注意。

エルボーハンマー

ダメージ	計42	元キャラ	ジェフリー



たまに使う特殊技。動きが速いので、反撃しにくいぞ。

CPUデュラルの傾向

デュラルは典型的な突進型のファイターだ。小刻(こきざ)みにパンチを打ちながらプレイヤーに近づき、常になんらかの投げを狙ってくるぞ。



パンチ一発・ブレーンバスター投げ。回避するのは難しい。

遠い間合いにいると…

間合いを離すと走って追ってきて、中間間合いでは散弾撃で近づいてくる。しゃがんでいるとミドルキックや膝蹴りがくる。



素早いパンチ3連発。しゃがみで一応かわすことは可能だが…



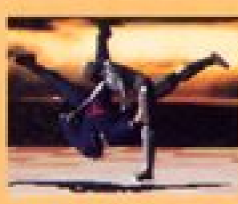
雷龍飛翔脚も頻繁に出してくるぞ。素早いのでかわしにくい

近い間合いにいると…①

近距離で相手が立っている時は、ブレーンバスターなどの多彩な投げを狙ってくる。デュラルが得意とする間合いなのだ。



相手の攻撃をガードした後にすかさず投げ。とにかく速い！



自分から近づいてきて投げにくることもある。反撃できる？

近い間合いにいると…②

近距離で相手がしゃがんでいる時は、中段攻撃を多用してくる。ミドルキックはガードしてもほとんど反撃できない。



ミドルキック。この技を出した後に一瞬のスキがあるのだ。



なんと、アイアンクローやパワーボムも時々使ってくるぞ!!

●対ラストボス"デュラル"

セガサターン版が200倍楽しめる！



BONUS STAGE

VS DURAL

対CPUデュラル攻略法

AM2研四天王からアドバイス

AM R&D DEPT.#2

しゃがみ待ちでサイドキック、膝蹴りを誘って素早くコンボ系を入れるなどが有効。すかし投げも効きますが、デュラルは動きが素早く、連環腿など対しゃがみ技も数多く持っているので要注意。トーキックスプラッシュも狙ってきますので、トーキック後はしゃがみ防御を。

動きのクセに注目せよ！

デュラルと戦う上で最初に注意しなければならないのは"リングがアーケードほど広くない"という点だ。これにより、アーケードで使えた大ジャンプ逃げまわり戦法やリングアウト勝ちパターンはセガサターン版では非常に使いにくくなっている。確実に勝ちたいなら右の2パターンを、特殊技などでフィニッシュしたいなら下の攻略パターンを参考にしよう。

対デュラル攻略パターン

大ジャンプパンチ





スタート時の間合いか、それよりもやや離れた間合いで垂直大ジャンプをするとデュラルは散弾撃で近づいてくる。だが、プレイヤーはすでに真上に飛んでいるので当たらない。ジャンプする間合いが近いと、パンチで動きを封じられるので要注意。

デュラルの頭めがけて、大ジャンプパンチ（キックでも可）を出してみよう。すると、デュラルは必ずガードせずにそのまま食らってくれる。以下、この繰り返しをするだけで勝てるぞ。垂直大ジャンプは、デュラルが起き上がる直前がベストだ。

上下パンチの打ち分け





まず近距離で上段パンチを当て、すかさず下段パンチを出す。するとデュラルはプレイヤーがしゃがんだことに反応し、中段攻撃を出してくる。だが、その技の出かかりは下段パンチで止めることができるのだ。デュラルは下段攻撃に意外と弱い。

下段パンチが当たると間合いが離れるので、次の下段パンチは当たらない（下段キックなら届くが、その前にデュラルが反撃してくる可能性大）。そこで、もう一度上段パンチで懐に踏み込み、再び下段パンチへとつなごう。リズムが大事だぞ。

キャラクター別攻略ガイド

アキラで戦う　単発の技で相手の動きを封じる

上段パンチで相手に突っ込み、相手の懐に入ったら下段パンチ→下段キック。この繰り返しで倒すことができる。下段パンチを必ず当たる間合いで出さないと、ミドルキックやニーアタックで反撃されることに注意しよう。



ミドルキック・裡門頂肘など、対戦で有効な連係攻撃はほぼガードされる。

パイで戦う　最後のバク転キックがほとんど決まる

連還背転脚（PPP⇨K）を出すと、最後のバク転キックがかなりの確率でヒットする。小ダウン攻撃の追い打ちもできるが、かわされやすいのが難点。また、デュラルの目の前でいきなり背転脚（⇨K）を出してみるのも有効だ。



最初のパンチ3発は、デュラルに近づくためのもの。当てなくてもいいぞ

ラウで戦う　パイと同じく背転脚が有効打に



連環掌ラッシュを出せれば、デュラルの反撃は絶対に受けることはない。

パイと同じく、連環背転脚（PPP⇨K）を出すと最後のバク転キックが当たる。このパターンに似たものとして、連掌転身脚（⇨PPPK）も有効。また、連環掌（⇨PPP）の連打による押し出しも非常に強力だ。

ウルフで戦う　お手軽なアッパースプラッシュを使え



近距離でアッパーが決まれば、そのままスプラッシュマウンテンが入る！

スタートと同時にパンチを1発、すかさずスプラッシュマウンテン→大ダウン攻撃の黄金パターンが狙える。その他のパターンとしては下段パンチ→バーティカルアッパー→再び下段パンチ……の繰り返しがお手軽で使えるぞ。

ジェフリーで戦う　ウルフと同じパターンでOK

ウルフとまったく同じパターンが使えるので、別パターンを紹介。まず斜め後ろに大ジャンプし、キック（上昇中にK）を出そう。着地後にデュラルがダウン攻撃をしかけたら、後転起き上がり→下段パンチを当てて、投げだ。



下段パンチは密着状態から出し、すかさずP+Gを押すこと。大技炸裂!!

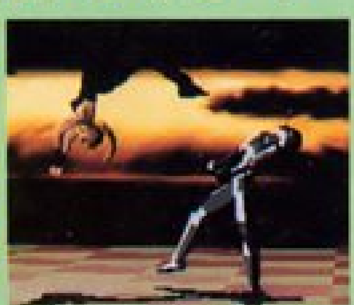
カゲで戦う　華麗な投げ技でデュラルを翻弄せよ

散弾撃（PPP）でデュラルに突っ込み、すかさず投げ技（何でもいい）のコマンドを入力する。タイミングがあえば、これで必ずデュラルを投げることができるはずだ。中間間合いなら、旋蹴り（⬇K+G）も有効だぞ。



「おうりゃ！」っと投げ技が成功。見た目にもかなり美しいパターンだ。

サラで戦う　力押しのサマーソルトが結構きく



カウンターで入れば大ダメージ確実。ただし必ず当たる間合いで出すこと。

デュラルが散弾撃で突っ込んできたところを、コンボ・サマーソルト（PPP⇦K）で迎撃。ガードされても反撃はほとんど受けないのでガンガン使おう。パンチ1発を当ててのサマーソルトキックやレッグスライサーも有効。

ジャッキーで戦う　完全パターンが存在、一気に攻めろ



コンボ・エルボー後のスラント・バックナックルがなぜか必ず決まるぞ。

スラント・バックナックル（⇨P）を当てたあとにコンボ・エルボー（PP⇨P）、この繰り返しで面白いように勝ててしまう。デュラルがスキを見せたら、すかさずダッシュハンマーキック（⇨⇨K）だ。ただしダウン攻撃は禁物。



セガサターン版「バーチャファイター」アレンジBGM秘話

ANECDOTE OF ARRANGED BGM

読めば200倍アレンジBGMが楽しめる！

ゲームを起ち上げて、BGMを聴いてみると、セガサターン版バーチャファイターは、アレンジが加えられているのがわかるはず。アーケード版の作曲者自らが、セガサターン版のほうが"完全版"とコメントするBGMの秘話に迫るぞ。

普通にゲームをやってると、アレンジ部分は聴けないので、たまにはじっくり聴いてください、と両氏。



今回のセガサターン版の曲をアレンジしたのは、「デイトナ〜♪」のボーカルの声の主でも有名なB-univの光吉氏。アーケード版の作曲者である中村氏は、「バーチャファイター2」の作曲作業があったので、アドバイザーとしてと、ギター部分の生演奏を担当。「今回は、ちょっとスケジュールの読みが甘くて苦しみました（笑）」と語る2人に、聴きどころを聞いたぞ。

今回のアレンジについては「アーケード版のBGMをそのまま流すことを目指し、CDをより生かした形で、"デラックス版"に近い感じにしたかった」と語るのはアーケード版の作曲者の中村氏。確かに聴いてみると、基本的な部分ではほとんどの曲が、フレーズや音色に変わりがないようになっているのだが、オプションなどで長く聴いていると、後半では大幅にアレンジ部分が追加されているのがわかる。これはアーケード版と違い、タイム設定によっては長くBGMが流れるため、ループを長くしてあるからだ。中には大幅にアレンジされている曲もあるが、今回はそこらへんの主旨を含めて、各曲の解説をしてもらった。これを読めばさらにVFの世界が広くなるぞ。

起動時のセガロゴ

MUSIC TEST No. LOGO

ソフト起動後に出てくるセガロゴとAM2研マーク。この時に流れる音は、



じつはアーケード版の「バーチャファイター」の開発中にはあった音なんですよ。アーケード版でも、本当はセガのロゴがCGで集まってきて、この音が鳴るはずだったんですが、そのCGのロゴというのが、商標をとった正規のものじゃなかったとかで、製品版では、ボツになってしまたんです。今回は、それの雪辱戦ですかね（笑）。

アドバタイズ

MUSIC TEST No. ——

アドバタイズで流れている曲（※曲名はFighter's eyes）は、まったくア



ーケード版と同じものになっています。鳴らしているのは、CDからでなく、セガサターンの音源チップを使っていますが、その分ちょっとDSPをかけたりして、若干広がりを持たせてあります。あと、お気づきの人もいるかもしれませんが、アーケード版ではこの場面で効果音も出ていますが、容量の関係でBGMだけになっています。

キャラセレクト　ボーナスステージ　デュラル

MUSIC TEST No. SELECTER



セガサターン版の中で、一番アレンジがかかっているのがこの曲ですね。

ゲームをクリアすればわかると思いますが、このキャラセレクトの曲は、最終ボス・デュラルのステージのBGMにも、そのまま流用されています。というのも、アーケード版自体、デュラルステージは、一番最後につけ足されたものなんですが、つけられたのがホントに最後の最後だったんで、曲自体を作ってなかったんですよ。それで、「キャラセレクトの曲を使ったら？」っていう意見が出て、そのまま使うことになったんです。

ただ、この曲はもともとセレクト画面用のため、すごく短くできてるし、結構せわしない感じのテンポになっているので、セガサターン版では、そこらへんに気をつけてアレンジを加えることにしました（ちなみに、セガサターン版の全ステージの曲は、ゲームタイムを30秒で5本セットにした場合を想定し、ぴったり5分に延ばしてアレンジしてあります）。　この面は、アーケード版よりも、もうちょっとじっくり聴かせるために、ギターによるメロディラインを強調して作ってあります。たまにはゆっくり聴いてほしいですね。

PROFILE



AM2研サウンド開発課
中村隆之氏

知る人ぞ知るアーケード版「バーチャファイター」の作曲者。現在は、稼働が始まった「バーチャファイター2」の作曲も終え、セガサターン版「デイトナUSA」の作業に入っている。代表作は「アウトランナーズ」「エキゾーストノート」MD「ベア・ナックル（※古代氏と協同）」「ウォーリーをさがせ」など。



「バーチャファイター2」では、ギターを全面に出した作曲に徹したとのこと。期待大だ。

PROFILE



AM2研サウンド開発課
光吉猛修氏

元S.S.T.BANDの一員で、現在は同じAM2研の並木晃一氏とB-univとして活動中の光吉氏。自ら作曲も手掛け、代表作には「デイトナUSA」「V.R.」「G-LOCストライクファイター」「R-360」などがある。バーチャファイターでは、カゲとアキラの声を担当したのでも有名。「10年早いんだよ〜！」は名セリフ。



「デイトナUSA」の唄うBGMは、光吉氏の野望（笑）の1つとか。セガサターン版にも期待。

ハミダシ情報❶　オプションには入ってるけど、ここでは紹介してないBGM（効果音？）に、"WIN"と"LOSE"などがあるが、これらも基本的にアーケード版とまったく同じ感じにされている。ちなみにセガサターンの音源チップで鳴らしているのは、アドバタイズとエンディングと効果音などで、他はCDで鳴らしている。

ステージ1 ジャッキー

MUSIC TEST No.
THEME of JACKY

この曲は、前半部分はアーケード版とほとんど変わらない感じになっています。ただ、曲全体を長くする際に、このステージのイメージを損ねたくなかったので、追加部分はオリジナルのリフをちょっと拝借して使っています。あと、ジャッキーはアメリカ人なので、ギターで“ガーッ”っといく、ハードロックっぽい感じを強調して出そうとしてますね。大ざっぱですけど、どうでしょうか?



ステージ2 ジェフリー

MUSIC TEST No.
THEME of JEFFRY

個人的に、こういうちょっと遅めの“ゴーゴービート”って好きなんですよ。この曲自体、そういうノリが結構うまくハマっていたので、今回はオリジナルのものよりも、さらに「ノタノタ」っていう感じになっているかもしれません(笑)。ジャンル的に言うと、ノンジャンルと言えるかもしれませんが、どちらかというとこの曲は、ダンス系の音楽に変えてるところがあって、ブラコン風のイメージにしてありますね。



ステージ3 サラ

MUSIC TEST No.
THEME of SARAH

もとの曲で言うと、このステージの曲は一番ループが短いんですよね。使ってるコードもたったの2つしかないし(笑)。要は、オケヒットと、リズムの持っているスリリングさとで、雰囲気を出している感じがあります。僕ら自身気に入っている曲なんですが、ちょうど1年前にこれを作った時に、ジュリアナ東京が流行っていたので、みんなから“ジュリアナジュリアナ”って言われてました(笑)。



ステージ4 カゲ

MUSIC TEST No.
THEME of KAGE

これも「バーチャファイター」らしい曲と言えますが、この曲の特徴は、フレーズつなぎをオケヒットのブレイクで必ずつないでるところですね。だから、“ジャンジャンジャン”とオケヒットがきたら、次のノリに進んで、ずっと聴いてる人には、展開がガラッと変わる感じがするんですよね。そこらへんが、忍者らしいイレギュラーさというか、ファンキーさというか(笑)。アレンジも若干和風色を強めてますね。



ステージ5 パイ

MUSIC TEST No.
THEME of PAI

ミュージックCDが発売された時に、「幽霊じゃないか?」って評判になった女の人の「あああァ〜」という声は、ある民謡の女性の声を使ったものなので安心してください(笑)。ちなみに、この曲は、全曲の中で一番まとまってたので、アレンジを頼まれた時はだいぶ悩みました。結局アレンジ部分は、中華っぽくしたつもりなんですが、よく考えると日本の鼓なんかを使ってて、盆踊りでもしたくなるのが笑えます。



ステージ6 ウルフ

MUSIC TEST No.
THEME of WOLF

ウルフは、やっぱり夕日のステージですから、ちょっと寂しげで“ロンリーウルフ”って感じになってます。アーケード版の曲を作った時も、「この曲だけ違った感じで大丈夫かなぁ?」というのがあったんですが、ゲームとはうまく合ったみたいです。セガサターン版のアレンジは、そういう荒涼とした感じを押し出して、作っていますね。結構泣きのメロディと言えるかもしれません。



ステージ7 ラウ

MUSIC TEST No.
THEME of LAU

ラウの曲は、正直言ってアーケード版では最後までできなかった曲なんですよ。自分の一番得意とするジャンルに逃げた部分もあるんですが、逆にこの曲でラウというキャラクターのイメージが固定したというのもありますね。アレンジ部分としては、ラウの持つ力強さと、激しさを強調した感じですが、若干間奏の部分で中国ぽいテイストも加えてあります。どちらかというと、スピード感重視の曲ですね。



ステージ8 アキラ

MUSIC TEST No.
THEME of AKIRA

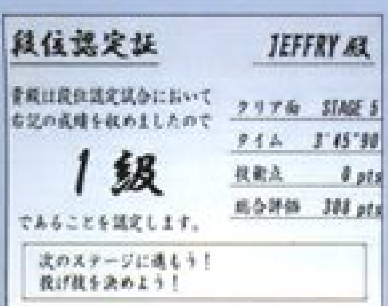
アーケード版では、じつはアキラの曲が一番最初にできあがった曲なんですが、全員の中でも、ちょっと違う曲になっていますね。主人公ということで、キャラの壮大さとか大きさを出そうとした部分もありますが、ピアノをメインにしてあるのも、アキラの曲の特徴と言えるでしょう。アレンジ部分は、アキラのスター性を出そうということでギターを全面に出し、アーケード版以上にメロディを強調しています。



段位認定

MUSIC TEST No.
???/????/?????

じつはこの「?」マークの曲は、段位認定時の“ジャンジャン”っていうBGMになっています。どれも収録に入る前に慌てて作ったものですが、“???”は級、“????”は段、“?????”は名人の曲になっています。ただし、光吉の“8段”とかいった声はオプションでは聴けません。ちなみに一番低い6級から上に行くにつれて、だんだんテンションが上がってるのも要注目です。“名人!”は豪華ですよ〜。



ネームエントリー

MUSIC TEST No.
NAME ENTRY

この曲はもう他と全然違いますよね。この曲だけは、うちの橋本っていう女の子がアレンジを担当したのですが、ピアノとフルートなどが主にアレンジされています。ちなみに、ボーカル役は、光吉と橋本さんがやってます。もともとのアーケード版から、この曲はこんな感じでしたが、要はゲーム部分と唯一切り放して考えられるのが、ネームエントリーだと思いますので、やりたいことやっちゃってますね(笑)。



ハミダシ情報② 最後にとっておきの遊びを1つ。ボイステストを使うと、各キャラの勝ちゼリフや、かけ声などを聴くことができるが、たとえばアキラの「10年早いんだよォ〜!」を試した時にボタンを連打してみよう。なんと何十人ものアキラから、罵倒されてるように聴こえて恐いぞ。え?くだらない? おそまつ。

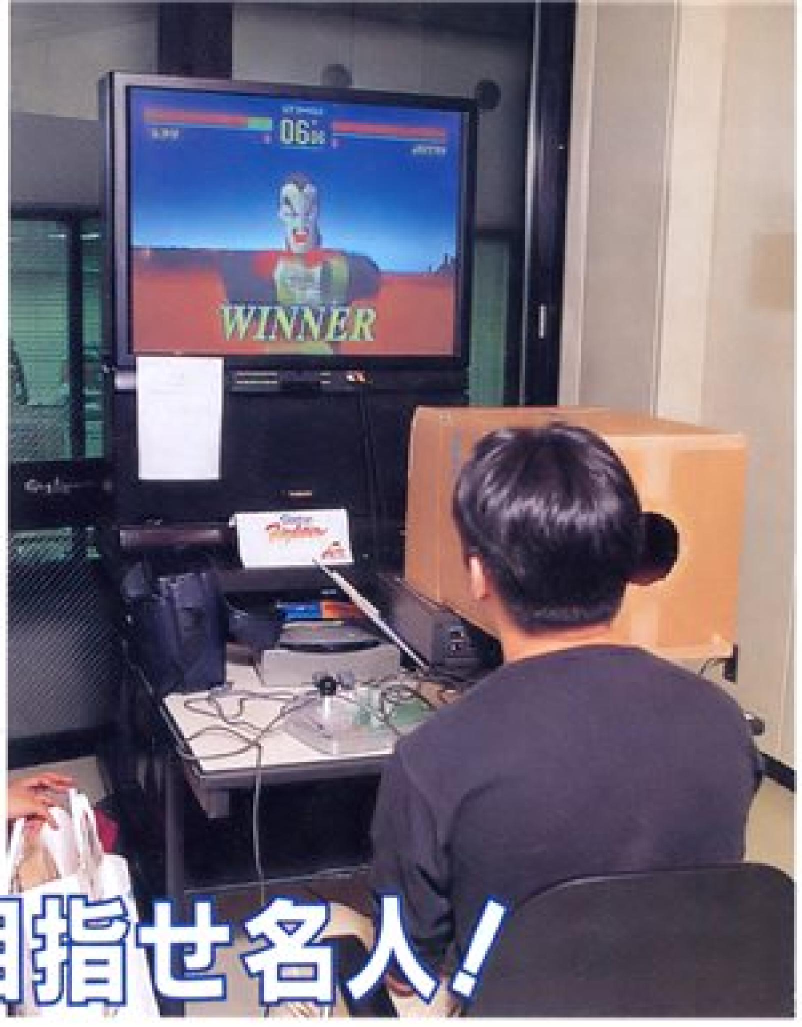
セガサターン版が200倍楽しめる！

●目指せ！8段修得！

AM2研四天王が極意を伝授!! これが8 段位認定モード 段取得法だ！

HOW TO GET "HACHI-DAN" IN RANKING MODE

バーチャファイター大特集の最後は、段位認定モードで栄光の8段を取れるテクをAM2研四天王が指南してくれるぞ。キミもこれで、「○○8段」なんて名乗れる日も近いぞ？



投げ技とクリア時間がキメ手 目指せ名人！

8段取得心得

一、各面で必ず投げ技を出すべし！
一、4分以内にデュラルまでを倒すべし！
一、1本取られても影響はなし！
一、パッド設定は"BEGINNER"でもOK！



なんと名人もある？

公式に出されている段位の設定は、今のところ6級から1級、そして初段から8段までの全14段階があるとされているが、じつは"8段"の上には、さらに達人を証明する超高段位の"名人"が存在するのだ。だが、この名人はAM2研内でも出せた者がおらず、どのような条件によって出るかも不明だ。とりあえず、8段を出せた人がいたら、ぜひ名人に挑戦してほしい。日本に数人出るかどうかのこの段位はキミのものかもしれないぞ？

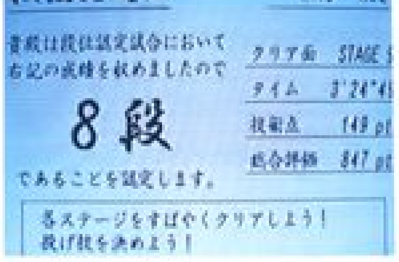
AM2研四天王からの極意がここに！

まずは、ここまでの記事をくまなく読破し、それぞれのテクニックをマスターしてきた人ならば、段位認定モードで4～5段を取ることはできるはずだ。だが、かなりのテクニシャンであっても、なかなかそれ以上の高段位を取ることは、意外と難しいのに気づくんじゃないかな。では、夢の最高段位"8段"を取るには、何が必要なのだろうか？

その答は、左の"心得"にある上2つの要素に集約されるようだ。まだ発売前後の段階なので、詳しいことは書けないが、高段位のポイントは、やはり「投げ技」と「最終タイム」につきると言えそうだ。

一口に「投げ技」といっても、いろいろ難易度に違いがあるし、難易度の高い投げ技を出せば、それだけ"技術点"の項目もいい評価になるのは確かだ。だが、この段位認定モードでは、とりあえず"各ラウンドで必ず1度は投げ技を出す"ことに集中してみよう。きっといい結果が出るはずだ。また、最終クリアタイムだが、8段を取るには、4分以内のクリアは厳守である。もしもラウあたりで3分30秒を過ぎていたら、もう8段は取れないと思っておこう。

なお、このモードでは、たとえ敵に1本取られてもいいし、ボタン配置を自由にしていいのも、見逃せないところだ。頑張って8段を目指せ。



とりあえずラッシュのきくラウで挑戦して8段を獲得。技よりスピード重視が有利？

バーチャファイター耳より情報…………○

ゲーム大会に出て、カッコイイ段位認定証をもらおう！

さて、ここまでのセガサターン版「バーチャファイター」の記事はいかがだっただろうか？　これを読んで腕を上げたら、そろそろその腕を試してみたくなったんじゃないかな？　じつは、それにうってつけの大会「バーチャファイターエターナルバトル」が現在開催中なので、P.71のインフォメコーナーと一緒に参考に見てくれ。これに参加して、好成績を修めれば、右のようなカッコイイ認定証がもらえるぞ。気になる人は、開催ポスターのあるお店に走れ!!

●セガサターン版段位認定証●



セガサターン版の大会は、ソフトを扱っている大型販売店などで11月8日～12月18日まで店舗大会を開催中だ。急げ。

●「バーチャファイター2」段位認定証●



アーケード版「VF2」の大会は、12月1日～1月15日まで各AM施設店舗で。優秀者は1月の地区大会に出場できるぞ。

SEGASATURN MAGAZINE SUPERINTERVIEW

SEGA STAFFが語る SEGASATURNの誕生そして未来

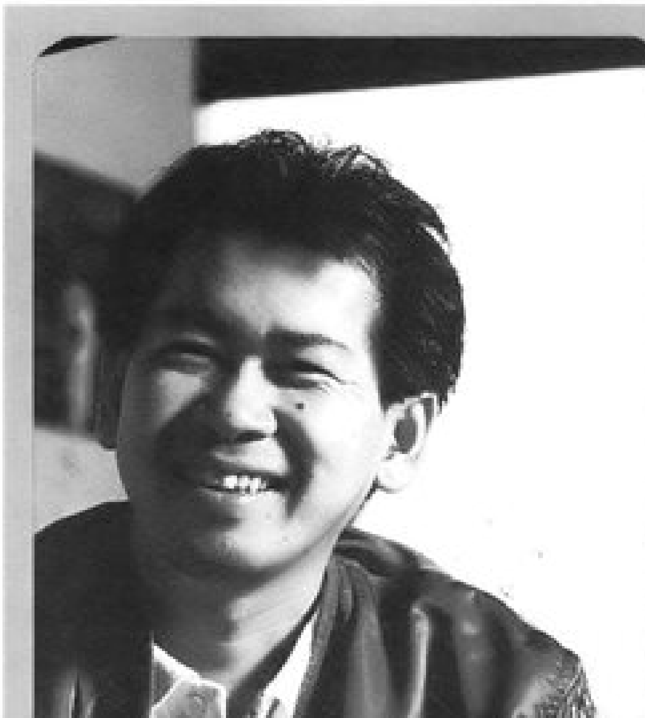




SEGASATURN
PRODUCT MANAGER
HIDEKI OKAMURA

SEGASATURN
HARDWARE R&D DEPT
KAZUHIKO HAMADA





SEGASATURN
AM R&D DEPT #2
YU SUZUKI



PROFILE●1955年、東京生まれ。セガ入社から8年間、開発から販売まで、すべての部門に携わった幅広い経験を買われ、セガサターンのプロジェクトマネージャーに就任する。セガサターン関連の発表会では、常に先頭に立ちプレゼンテーションを行い、文字どおり、セガサターンの対外的な顔として活躍している。

セガサターンの情報発信の窓口となった

岡村秀樹

セガサターンプロダクトマネージャー
国内CS事業本部
HEプロダクトマネジメント部チームマネージャー

セガサターンプロダクトマネージャーとして、セガサターンの情報や戦略を機会があるたびにインフォーメーションし続けてきた、岡村氏に、セガサターン発売直前の手ごたえ、そして今後のプロジェクトを肉迫インタビュー!!
今まで意外と知られていなかったプロジェクトも続々進行中だ。

ゲームそのものの質を変えてしまう、それがセガサターン!

セガサターンは燃えているか

編集部　まずはじめにセガサターンの基本コンセプトといったところを一口でいうと?

岡村　一口でというのは難しいですが、セガサターンのサターンそのものは土星という意味なんですね。ネーミングの由来はともかくとして、セガサターンの基本コンセプトはゲームそのものの質を変えてしまう、そういうゲーム機だと。それが一番わかりやすいと思います。それはなぜかというと、やはりスペックを見ていくだけでもわかりますという話なんですよ。32ビットRISC CPUを2つも積んでるというのは、ある種パソコンの域を超えてしまっているんです。例えば、パソコンと同じようなOSを載せれば同じような機能を持ってしまうわけですから、ゲーム機でそこまでやる必要があるのかみたいな話もあります。だから、そういったマシンから出てくるソフトというのは、今までの16ビット機と全然違いますということだろうと思うんです。

編集部　セガサターン発売前、誕生前の手ごたえはどうですか。

岡村　そうですね。やはり、一番関心がある発売日と価格を発表してから、流通のほうも一斉に加熱気味になりました。第一次の注文を締め切りました。数ははっきり申し上げられませんがすごいですよ。滑り出しの反応は非常にいいですね。今回、我々は、1年間で200万台販売するという目標を立てた時に、戦略的にブームを作っていきたいということだったんです。では、どうすればいいのかというと、まず「バーチャファイター」のブームであったと。すでにそれは業務用ゲームで起こりつつあったわけですから、それをさらにコンシューマーへ繋げていこう、サターンへと繋げていこうということです。これは皆さんにも受入れられて、「普段、ゲームやらないけどバーチャファイターだけはやる」っていうような方もいらっしゃいます。そういった意味から関心は非常に高くなっている。ゲーム業界内のブームじゃなくて、その周辺もひっくるめてブームの輪が広がっていると。

編集部　セガサターンの価格は44,800円。ソニーのプレイステーションが39,800円、3DOリアルの新機種44,800円ですが、価格についてては?

岡村　全然気にしてません。やはり商品相応の値段をつけたつもりでおりますし、その中で少しでも安くということでがんばって設定したわけですから。本体の価格とソフトのバリューの相関関係から言うと他社さんとの値段の比較は、絶対額の単純な比較というところではなかなかできないと思います。そのへんの相対差を見れば、十分お客様にご理解いただける価格ではと思っています。

編集部　次世代機が年末に出そろい、どのマシンを買おうか、迷っている人に向けてのアピールを一言お願いします。

岡村　そうですね。トータルで見ていただくしかないと思うんです。今、スペックの競争のことを言ってもしようがないですから。例えば格闘ゲームのジャンルがある。そして今までスプライトを使った2Dの素晴らしい素晴らしいゲームが沢山ありましたね。セガサターンには3Dの格闘ゲーム「バーチャファイター」がある。次世代機によって変わっていくものがあるとすれば、そうした新しいタイプのゲームが非常にポピュラーなものになっていく可能性あるのではと。そうした時に、いつも最先端のクォリティと、認知度をもった作品がいち早くサターンに出すことができるといったところが最大のアドバンテージじゃないかなと思っています。サードパーティーさんにもさらにご理解をいただいて、続々とタイトルを発表ができると思います。

編集部　他のマシンと比べてソフトラインナップ数が少ないようですが。

岡村　タイトル絶対数では、もちろん3DOは過去1年間のライブラリーの積み上げもあります。

やはり、ソフト数が極端に少ないとお客様にとって投資の対象にならないと思うんですが、必ずしも数の競い合いじゃないと思ってるんです。1つ1つのバリューだと思うんですね。そういった意味では指針になるようなソフトをもっているかどうかという話だと思うんですね。数の比較だけしちゃうと、プレイステーションのほうが年内から来年3月ぐらいまではサードパーティータイトルも含めて多いのですが、1本1本のバリューは絶対セガサターンのほうが強いという自信はもっています。

編集部　具体的なスケジュールは?

岡村　来年3月までには最低でも40タイトルぐらい出てきます。その中にはもちろん「真説・夢見館」や「RAMPO」そして「ブルーシード」や「マジックナイトレイアース」などのRPG作品も含まれます。3月以降ですと皆さんがよくご存じの「デイトナUSA」ですとか、現在発表されているタイトルのほとんどが今年前半に出そろう予定です。本当は4月に相当ビックな作品があるんですよ。そして、夏休みにかけてまた、ぐ

っと盛り上げます。セガだけで来年50タイトル以上を予定しています。

マルチCDプレイヤーとしての展開は?

編集部　家庭用通信カラオケ対応などは、いつぐらいに実現するんですか?

セガ　これは12月から登場するセガサターンの機能をもった業務用通信カラオケ『プロローグ21』など他のビジネスとの絡みがありまして、今、ビジネスのストラクチャーを固めているところです。どういう方式でいくかとか、単にオプションを付けていくだけなのかということもひっくるめて、年内には相当話がつまってきて、多分、年明け早々ぐらいには皆さんにもお伝えできるかと思います。

編集部　ビデオCDなどのオプションは、どういう展開になりますか。

岡村　そうですね。我々は、ビデオCDに関しては、ビジネスレンジでいくと来年の3月までに対応していこうと思っています。したがいまして、それに必要な周辺機器、具体的にはMPEGのボードを、年明けに発表していくつもりです。それで、遅くても3月前には、周辺機器として発売します。

編集部　わりとプレイステーションのほうは、純粋にゲームマシンみたいな作りで、サターンのほうがは、CDGが再生できたり、音楽CDのボイスキャンセルなどもあり、オーディオ機器的なノリがあると思うのですが、そのへんは、今まであまりリリースされていなかったようですね。

岡村　結局、いろいろなことができるために、一度に言ってしまうと混乱してしまって、流通、ユーザーの皆さんにかえってわかりずらくなるものですから、ゲーム機ですって言い続けています。結果的にスペック上では、いろいろなことができるはずですよ。

編集部　そうした秘められた機能の可能性という部分では。

岡村　皆さんもよくご存じだと思うんですけれど、ビデオCDのタイトルも、現在そうとう、出始めています。ですから、我々も対応のソフトを作って、いろいろ売っていくような形にしたいと思っています。ビデオ業界から、「出してください」という要請がすごいんですよ。ですから、それに一歩早く答えるような形になるかも知れません。もう1つはフォトCDへの対応。これも、今現在、日本ではフォトCDの専用機器というのは、3万台ぐらいしか普及していない。ところが、セガサターンがフォトCDに対応予定と言ったとたんに各雑誌社さんが写真集をドカドカドカっと、出す可能性もあります。その期待を裏切ってはいけないということで、やっていくことになるでしょうね。ユーザーさんにとって使い勝手のいいものをなるべく安く出していきたいと思います。

編集部　ビデオCDのタイトルも考えているわけですか。

岡村　そういうソフト作りももう始めてます。まったく今までのゲームユーザーとは違う人達がセガサターンを買っていただけるようなもの、そしてやはりセガらしいタイトルです。それらのタイトルは、3月から5月にかけて発売できそうです。音楽関係やスポーツ関係ですとか、そういうジャンルの中で、非常にある種の華(はな)をもっているような代表的な人達のソフト、今は契約の問題で、言えませんが、そういったものを作っていきたいなと思っています。

編集部　ゲーム業界全体が次世代機が出ることによってどのように変わると思いますか。

岡村　やはり、全然違う質のゲームを、お客さんが楽しめるということでしょう。それは「バーチャファイター」があれだけブームになっていても、世の中全体で見れば、プレイしていない人のほうがまだ多いわけです。そういう人からすると「あっ、こんなゲームがあるのか」みたいな感じで、例えば、ちょうど任天堂のファミコンやセガの8ビットが出てきたときに受けたような衝撃というのは絶対あるだろうと思います。「今までのゲーム機は知ってるけど、やらなかったよ」という人達でも結果的に楽しめてしまうようなもの、そういったようなものが新しく提案される可能性があります。もちろん、今までのゲーム市場を支えてきたコア層の人達にも新鮮さという意味で今まで以上のものをお見せできます。それは広がり方が、今までとは違う広がり方で広がるんじゃないかなという気はしますね。「最近、ゲーム業界は、元気ないね」などと言う人もいますが、それは、やはり、今までの概念にとらわれた1つの意見じゃないかなと、私は思ってます。



編集部　サターンの規格の今後の展開はどうですか。

岡村　まず1つ目は互換機ということですね。今回ビクターさんのV・サターンは、同一機能ですが、今後プラスαの付加価値をもったアップスペックのマシンが出てくると思います。世界的な規格にしていきたですね。

編集部　アーケードゲームのST-V基板と関連するタイトルの発表は。

岡村　セガサターンへの移植タイトルの発表は多分、もうすぐできると思います。当初からセガサターンは、アーケードゲームのソフトをリアルタイムに移植していくことを目的にしていますので。ST-Vのゲームにはサードパーティーさんもずいぶん参入していただいているんです。

編集部　いよいよセガサターンも発売というところまできましたが、プロダクトマネージャーという立場から、振り返るとどうですか。

岡村　1つ1つを振り返ると、与えられた条件の中でベストをつくしました。それは例えば、すべてのことが全部百点満点ということは世の中にはないわけですが、実質的には百点満点だと思いますね。

編集部　今後、セガサターンのキャンペーン計画をお聞かせください。

岡村　一番大きな柱は、"バーチャファイターエターナルバトル"。「バーチャファイター」のゲーム大会なのですが、単に単発のゲーム大会ではなく、全国のショップ3,500店ぐらいを結んでセガサターン版のオリジナルモードを利用し最終的にチャンピオンシップを決めていきます。これを2月、3月まで盛り上げていきたいなと思っています。セガで、これだけ長いロングランのキャンペーンは初めてで、結構挑戦的な試みなんです。ぜひこれを成功させたいなと思っています。それと、セガサターン発売前から日本全国2,000以上のショップの店頭でセガサターンがプレイできるような専用什器を設置しています。そちらでプロモーションビデオを見るのもいいし、実際に遊んでいただいて、ぜひ、納得していただいて買っていただきたいなと思います。

編集部　最後に一言お願いします。

岡村　ぜひ、セガサターンに触ってみてください。そして魅力を十分堪能していただいて、それからお買い上げいただきたいと思います。

編集部　どうも、ありがとうございました。('94年10月収録)



PROFILE●1983年セガに入社。以来業務用ハードの開発に携わり、「アウトラン」、「アフターバーナー」、そして「ギャラクシーフォース」用のボードを開発。システム32の設計後、課のメンバー全員で（当時課長）セガサターン開発チームに移り、ハード及びシステム設計とツール開発を担当する。

次世代で勝利できるハイパーボックスの設計・開発を

浜田和彦

CSハードウエア
研究開発部　副部長

コンシューマではメガドライブなどの16ビットハードが全盛、そして業務用はすでに32ビットが主流になりつつあった'91年後半。セガは新たなゲームシーンに対応すべく、32ビットマシンの開発をスタートさせていた。3年間にわたったセガサターン開発でのエピソードを、開発チームの中心的存在、浜田副部長に聞く！

サターンは2000年まで耐えられるハードです

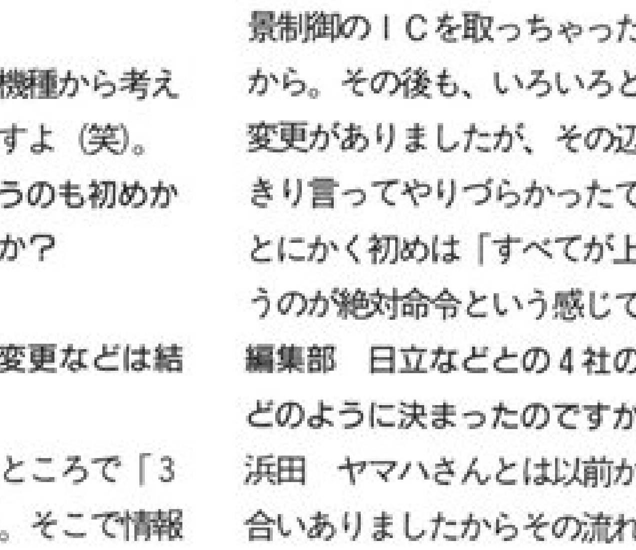
ケタ違いのものを作ってやろう

編集部　開発はいつ頃から始まっていたのですか？
浜田　立ち上がったのは3年前です。それまで私はアーケードチームの課長だったんですが、課のメンバー全員を引き連れてサターンチームに移りました。その頃、16ビットのメガドライブが全盛でしたけど、当然ながらその後の機種を何らかのかたちで考えなくちゃいけない、16ビットから32ビットに移行させるということで、「じゃあ、ケタ違いのものをつくってやろう」と始まったのがちょうど12月ぐらいですね。
編集部　最初のコンセプトは？
浜田　開発をスタートした時点でのコンセプトは6つあったんです。1つはメガドライブの10倍以上、つまりケタ違いの性能を目標にする。2つ目は32ビットのCPUを使う。すでにRISCチップも対象に入っていました。3番目はCG（コンピュータグラフィックス）機能。当時のレベルで少なくともMODEL1（モデル）を超えるもを目指す。ただ、これは当初は入ってなかったんです。キャラクターベースの、要は当時の16ビットの機能アップしたものを考えていたんですが、アーケードで「バーチャレーシング」が出始めて、その機能を取り込むか取り込まないかということでかなり議論しました。4番目は、モーションピクチャー（動画処理）ですね。そして5番目が色数。これはサードパーティーからもかなり指摘されたメガドライブの弱点でしたからね。今回は制限なしですよ。1,600万色まで使えます。そして最後は高品位テレビ（ハイビジョン）への対応。この6つのコンセプトで、3年前の12月頃、開発が始まりました。
編集部　カートリッジスロットは、かなり特徴的ですが、始めからあった仕様ですか？
浜田　はい。今までの機種から考えれば当たり前のことですよ（笑）。
編集部　分散処理というのも初めからの構想だったのですか？
浜田　初めからです。
編集部　その後、仕様変更などは結構ありましたか？
浜田　目標が決まったところで「3DO」の発表があった。そこで情報を集めて機能を比較して、「じゃあ、ここをアップしよう」と、どんどん性能アップさせてきたわけですね。一番びっくりしたのはソニーの発表ですね。サターンは、今までの流れも含んでて、なおかつCGもできるというマシンですけども、向こうはCGしかやらないというかたちで、要は背景、スクロールと呼ばれる背景制御のICを取っちゃったんですから。その後も、いろいろと仕様の変更がありましたが、その辺ははっきり言ってやりづらかったですね。とにかく初めは「すべてが上」というのが絶対命令という感じでした。
編集部　日立などとの4社の提携はどのように決まったのですか？
浜田　ヤマハさんとは以前から付き合いありましたからその流れで音源

☆☆☆セガ6番目のコンシューマ機だからサターン☆☆☆

サターン（土星）は太陽系の第6惑星であり、セガサターンはセガの第6のコンシューマーゲーム機である。ここでセガのハードの歴史を大まかに振り返ってみることにしよう。

1983年、CPUにZ-80を採用した8ビット機、SG-1000が登場。セガの家庭用ゲーム機第1弾である。間髪を入れず、本体にキーボードを標準装備、専用カートリッジでプログラミングが可能となったSC-3000が登場する（この2機種にはそれぞれデザイン変更版がある）。1985年にはVRAMを大幅に強化した上位機種セガマークIIIが登場。2年後にはマークIIIにFM音源、連射機能などを標準装備したグレードアップ機、セガマスターシステムが発売される。そして1988年、セガ初の16ビット機であり、今年前半まで主流のマシンだったメガドライブの登場となる。サターンとメガドライブには、6年の間隔があるというわけだ。



アミューズメントの技術革新とともに、進化を遂げてきたセガの家庭用ゲーム機。

は最初から決まっていました。4社の提携が具体的に決まったのは、開発がスタートして約1年後、CPUが決まった時からですね。

編集部　CPUの採用にも結構テストがあったのですか？

浜田　CPUの評価だけで分厚いファイルが10冊ぐらいあります。最終的に「SH2」はコストパフォーマンスが一番良かったんですね。

贅沢な作りだから コスト計算は悲惨

編集部　アーケードとコンシューマー機の開発に違いはありますか。戸惑いを感じたりとか？

浜田　戸惑いというよりは、やはりエンジニアですから、やるからには、業務用、当時だとシステム32やMODEL1よりもいいものを安く家庭に、という気持ちがありました。設計思想にそれほど違いはないんですが、コスト面ですね。いかに抑えるかという。アーケードの場合は値段はあまり気にしませんから自由に作れるんですよね。ROMやRAMをふんだんに積んで、もう好きなことができる。コンシューマー機は原価に上限がありますから、その中で作るためには、どこかを共用して使うといった工夫をしますよね。ただ、セガサターンは可能な限り贅沢なつくりを、あえてとったわけです。

編集部　コスト面との戦いというのはどうでしたか？

浜田　私が計算してたんですが、悲惨でした(笑)。結局、要は他の機種との比較で、こういうのをつけてほしいという要望がソフト開発からくるわけです。それにアーケードの技術もどんどん上がっていますから。それを受けてハード開発は、値段が上がるけどどうするんだっていうことで、いろいろディスカッションして、こちらが妥協したというか盛り込んじゃったんですよ。だからちょっと高いでしょう(笑)。本来なら30,000円以下で出さないとね。

　でも仕様を変更する前の時点ですでに50,000円以下って発表していて、その後ハードのスペックをメチャクチャ上げたにもかかわらず、価格の上限はそのまま守ったんです。分散処理をやってますから、共通化もあまりできないところを、いろいろと工夫をしてますしね。要はアーケードなどと比べて自由度がないぶん、知恵を出さないといいものが作れない。だからスタッフ全員のアイデアの結晶です。

編集部　本体のデザインは他にも案があったのでしょうか？

浜田　色や形を決めてるのは私達ではなく、製品設計というところで決めてるんですが、それこそ値段とかとの戦いになる。案も私が知っているだけでも5パターンありましたよ。結構、斬新なのや、PC-FXのような形のものまでありましたね。そのなかでチョイスして、これが一番妥当だったということで決めたデザインです。まあ、当初のデザインは結構スリムだったんですけど、内部メカニズムの問題から現在の厚さになりました。

編集部　では、かなり詰まってる？

浜田　詰まっています。今は(笑)。でも危ないから開けないでくださいね。メガドライブはトランスが入ってませんから、開けても感電するようなことはなかったんですけど、今回はビデオやステレオを開けるのと同じですから。

編集部　アーケードボード「ST-V」との共通化はいつからスタートしたのですか。

浜田　これは最初からあったというか、16ビット時代もやっているんです。だから同じようにサターンも使いましょうと。とにかくサターンの機能は、その当時あったアーケードのボードよりもはるかに上で値段も安い。それに当然、アーケードからコンシューマーへの移植も簡単にできる。やはり一番のメリットなのはアーケードでテストをやれるんですよね。

　実際にST-Vの開発が始まったのは、サターンの仕様が固まった去年ぐらいからで、別のアーケード部隊がやっています。社内での技術交流は常にありますから、さほど問題はないんです。違いという点で一番苦労するのは、やはりアーケードのほうは、コントロールのI/Oに業務用ゲーム機の規格がありますからそれに合わせなければいけないんです。サターンにはありませんから。

やっぱりゲーム メーカーですから

編集部　開発の3年間を振り返っていかがですか？

浜田　そうですね。3年というのは今までの業務用の開発から考えると長かったです。でも全部が面白かったですね。まあ、去年の夏頃が一番の山場でした。仕様変更に加えて、ツールが出ないとソフトが開発できないとせかされまして。今年の正月はなかったし、その後もギリギリまで仕様変更とツール開発をやってましたから、最後のほうは大変でした。

編集部　製品を送りだした感想は？

浜田　いやぁ、もっといいのを作りたいですね(笑)……というのは技術者ならば常に考えていることですが、よくできたなというのが本音です。サターン自体は2000年まで耐えられるハードだと思います。「バーチャファイター」でも、あのハードの7割ぐらいしか使っていません。もちろんCPUとかはフルに使ってますけど、背景のスクロールの機能などはほとんど使ってませんね。よく言うんですけど、セガのハードは噛めば噛むほど味が出てくると。要は使いきっていただければ、その分だけ発揮できるハードウェア機能をもっています。ここが最大の特徴でしょうかね。競合するハードは、確かにソフト開発がしやすいように、間にOSが絡んでます。でも、実際にハードを叩くことはできませんから、上限が見えちゃってる。OSも薄いものはありますが、ゲームは60分の1秒で動いてなんぼですから、重たいOSはいらないです。ゲーム以外で使うなら何らかのかたちで使えると思いますけど。やっぱりゲームメーカーですからね(笑)。

編集部　自分が遊んでみたいゲームができるハードですか？

浜田　それを盛り込んだつもりです。ただ、ハード開発がそれをやっても、それにソフトが載っかってくれないと。ソフトが命ですからね。ハードで売れることって、今はもうないですから、要は、面白い、やりたいソフトが載ってるハードかどうかですね。ビットマップも持ってますし、パソコン的使い方もできますし、今までのキャラクターベースのゲームもできますし、CGもできる。あとは、ソフト開発者に面白いものを作ってもらえればいいですね。



AM R&D DEPT.#2

SEGA セガ全社を代表する最先端精鋭部隊



PROFILE●1958年6月10日生まれ。1983年4月10日セガに入社。入社2年目にして、世界初の体感ゲーム第1弾「ハングオン」の企画・プログラムを手掛け、大ヒットを記録する。その後体感ゲームシリーズ及び「V.R.」「バーチャファイター」などを世に送り出し、AM2研ブランドを定着。セガを代表するプロデューサーだ。

鈴木　裕

セガ第二AM研究開発部
部長／取締役

いまやセガだけでなく、ゲーム業界全体から注目を浴びている開発チーム・セガAM2研。「バーチャファイター」のセガサターンへの移植で、さらに注目されている中、そのリーダーである鈴木裕部長に、作り手側から見たセガサターンの魅力と未来への展望を最後に語ってもらった。興味深い話もたくさん出てきたぞ。

将来設計にも対応しているセガサターンの可能性

ツインCPUのもつポテンシャル

編集部■まずは、「バーチャファイター」の仕上がりはいかがですか？

鈴木■細かいことを言い出すと、キリがないんですが、とりあえずできあがって良かったな、というのが本音ですね。当初から完全コピーを目指してやっていましたが、本当はもう少し時間があれば、もっといろいろオマケをつけられた気もします。とりあえずは段位認定モードを入れることができましたが、今回入らなかったアイデアは、次に「2」の移植の時にとっておきましょうか(笑)。

編集部■ところで、本題に入りますが、セガサターンというもののお話がAM2研さんに伝わってきたのは、いつのことですか？

鈴木■もう3年くらい前になると思いますが、セガサターン立ち上げ時に、僕の同期で仲のいい人間が当時セガサターンのハードウェア担当をしていたんですよ。それで、コンセプトデザインの時に「こんなことをやる予定なんだけど、他に何か必要なものがあったら言ってみてほしい」っていう話を受けたんです。これが最初ですね。

編集部■3年前というとセガさんもちょうど、MODEL1(※当時のセガの業務用主力ハード・システム32とは別に登場したCG専用の基板)を導入しようとしていた頃ですね？

鈴木■そうですね。ただし、その当時、我々セガ内部でも、'94年の春あたりに「デイトナUSA」のようなオールテクスチャーマッピングされたゲームが、リアルタイムで動いてるなんてことは誰も夢にも思わなかったっていうことがあります。セガサターンを開発し始めた当初の予測としては、テクスチャーの貼られていない"フラットシェーディング"のポリゴンを使ったゲームが、アーケードでは結構出ているだろう、という予測がされていた程度だったんです。それも「バーチャファイター」のようなゲームはとても考えられなくて、せいぜいドライブゲームやシューティングゲームにしか、ポリゴンは使われてないだろうな、と考えられていたんです。要は、その当時、これほど3Dというものが主流になるとは思われてなかったんですよ。社内的にも、僕が一番3Dの必要性を言ってたほうなんだけど、そんな僕の予想をはるかに超えた進歩を実際には進んできているわけです。で、「バーチャファイター」ができあがって、一気に「これからは3Dが主流になる」と感じられたというわけですね。そこらへんの流れを受けて、サターンは3D CGを重視した設計になっていった経緯があります。

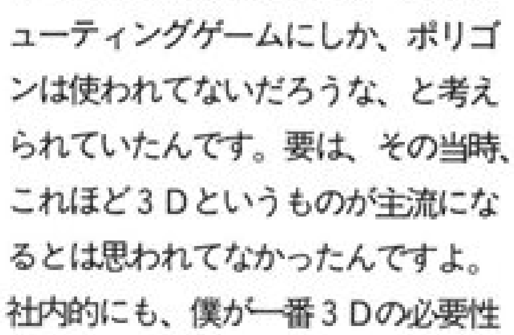
編集部■セガサターンは、ツインCPUという、いわば分散処理系の設計になっていますが、これは？

鈴木■ツインCPUの必要性を強く言ったのは僕なんですよ。確かに、ツインにすると、プログラムを組む人にとっては、技術力が必要になってくるんですが、3Dが主流になるという時代の流れを考えると、ツインにしてよかったと思います。3D

☆☆☆3D CG時代をリードするセガAM2研☆☆☆

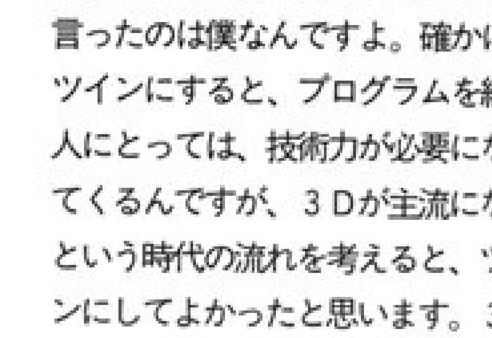
'92年の「バーチャレーシング」から、本格的に3D CGの技術を導入してきたセガ。そして、その最先端技術のパイオニアとして、常に最新技術に挑むセガの開発部隊がAM2研である。「バーチャレーシング」で培った技術は、その後、「バーチャファイター」「デイトナUSA」、そして「バーチャファイター2」へと急激に進化を遂げてきたが、これらのゲームが、映像的な衝撃と、ゲームとしての面白さで、常に世間を驚かせてきたのは記憶に新しい。「常に新たなことに挑戦し、ライバルのいない部分で勝負をしていく」。こうした姿勢から出てくる斬新なゲーム達だからこそ、人々は興奮を覚え、熱中するのだろう。AM2研は今後も注目だ。

デイトナUSA



セガの最新CGボードMODEL2を採用し、セガ初のオールテクスチャーマッピング処理を実現。CGの新たな時代を告げた1作だ。

バーチャファイター2



MODEL2の機能を使い、「バーチャファイター」からさらに進化を遂げた最新作の「2」。セガサターンへの移植が楽しみだ。

というのは、処理にすごく負担がかかるんですよ。だから、セガサターンにはSH２を２個搭載したわけです。ただし、３Ｄをやらなくていいゲームは、１CPUでも十分なものができますし、SH２にはそれだけのパワーが十分あります。要は、将来への対応ということでツインにしたんですね。

CDとカートリッジの長所と短所

編集部■ちなみに、次世代機と呼ばれるものは、今のところCD-ROMが主流で、任天堂さんはまだROMカートリッジでやると言ってますが、はたしてROMでも次世代機のソフトは作れるんでしょうか？

鈴木■「バーチャファイター」なら、ROMでできますね。これは自信をもって言えますよ。容量が大きくても、圧縮すればいいだけの話ですから。「バーチャファイター２」ぐらいになると、よほど根性を入れてやらないとできませんが、それでも僕は可能だと思います。後はCPUのパワーと技術力があれば、ROMでもできますね。ただし、この場合ソフトの値段は15,000円とかいった高額になってしまうかもしれません。あと、インタラクティブムービーのように画像データを大量に流すものは、ROMでは難しいでしょうね。



編集部■セガサターンは、CDでソフトが供給されてますが、CD-ROMを採用した理由というのは？

鈴木■CD-ROMの利点と欠点は、それぞれいくつかあげられます。まず、欠点から言うと、基本的にCD-ROMドライブのコストが高いという欠点があります。ドライブユニットの値段が高いから、ハードの値段が高めになってしまうわけです。ところが、売り手としては、できるだけ値段を下げたいので、今度はRAMの容量を削る方向に行ってしまいます。これはなぜかというと、RAMというものの値段が、次くらいに高いからです。容量の大きいRAMが積まれてさえいれば、CD-ROMであっても、アクセスのストレスはなくなるんですが、RAMにお金をかけると、本体の値段も高くなってしまう、というわけです。また、RAMの容量を減らすと、ランダムアクセスできる範囲が非常に狭くなってしまう欠点もありますね。

　ただし逆に、ランダムアクセスをあまり必要としないゲームの場合には、CD-ROMは非常に膨大なデータを利用することができます。他の利点としては、開発側から言うと、プログラムがマスターアップしてから、プレスするまでに時間が非常に短いですから、開発も最後までしっかり粘ることができますし、メーカー側も見込み発注をしなくてすみますね（※ROMカートリッジの場合だと、製造発注からできあがるまで約２カ月もかかるので、見込みで多めに発注することが多い）。これは、バグが突如発見されたという時にも、リスク回避という面で役立ちますし、ユーザーに対しても、良心的ですよね。だから、端的に言うと、CD-ROMタイプのハードは、最初がちょっと高いけど、後は安くてすむ、カートリッジタイプのハードは、ハード自体は安めに買えるけど、ランニングコストが高いということになります。

セガサターンは将来的にいくらでも対応できる

編集部■次世代機と言われるセガサターンなんですが、４年５年も経つと、当然ハード的に見劣りが出てくる日がくると思われますが、そのへんの対応というのは？

鈴木■セガサターンは、将来的には、いくらでも性能を上げられるように設計されていますよ。ですから、拡張端子に増設パーツを組み込めば、まるで別物に変化することができるようになっているんです。例えば、ポリゴンなんかも、それこそドカンと増やすことも可能ですし、性能を２倍、３倍と言わず10倍くらいにすることもできます。ただし、それがコストに見合ったものになるかどうかは、将来になってみないとわからないでしょうね。ただ、将来への対応は問題ないと思っていいでしょう。

編集部■AM２研さんは、基本的にアーケードゲームの開発部隊ですが、セガサターンを引っ張っていきたいという部分も、当然？

鈴木■当然ありますね。AM２研で作ったものを移植していくということはもちろんですが、我々が持ってて、他より進んだ技術というのがあれば、社内の他の部であれ、セガサターンのサードパーティーさんであれ、どんどん提供していきたいと思います。特にセガサターンは、ツインCPUですから、まだまだ使いこなせてない部分があるんですよ。だからここで、我々などが使いやすいOSを作って供給できれば、飛躍的にゲームも作りやすくなると思いますし、いいゲームも作りやすくなると思います。

　ハードの性能がどうこう言われるのも、はじめの３カ月ぐらいまでで、後はどれだけいいソフトがそろうかにかかっていると思うんですよ。そういう意味でも、ソフト作りは大切にしていきたいですね。

バーチャファイター２以降はスゴイですよ

編集部■早くも話題になってる「バーチャファイター２」の移植については、いかがですか？

鈴木■まだ、来年の夏になるか、冬になるかはわかりませんが、「２」は面白いものができますよ。「１」の移植では、わざとああいったノーテクスチャー風に移植しましたが、「２」の移植では、セガサターンのテクスチャーの力を存分にお見せできると思います。これは期待しててほしいと思いますね。

　もちろん、これ以外にも、あと２、３カ月のうちに、チョロチョロとAM２研がらみのセガサターン用ソフトが発表されると思います。

編集部■最後に、いよいよ発売となるセガサターンですが、本体を購入しようというたくさんの人がこの本を読んでいると思いますので、押しの（笑）メッセージを。

鈴木■そうですねぇ。ホントはいろいろあるので、難しいですが（笑）、とりあえず、「バーチャファイター」も面白いんだけど、本当はこの後がもっと面白いんだということを言っておきたいですね。セガサターンは、本当に面白くなりますよ。「バーチャファイター」も面白いけど（笑）。AM２研で出すゲームを買ってるだけでも、お得だと僕らは思わせたいし、実際そう思っていただけるようにしたいと思いますね。

　もちろん、うち以外にもサードパーティーさんやセガ社内から面白い作品もたくさんそろってきますし……。絶対、セガサターンは満足いただけるんじゃないかと思いますよ。

編集部■ありがとうございました。

（'94年10月28日、AM２研にて）

サードパーティーより 愛をこめて

from Third Party with Love



ソフトハウス53社に聞くセガサターン・ソフト開発進捗状況

6月のセガサターンサードパーティー発表から5かなり経つけれど、タイトルが発表されたメーカーもあれば、あれから5さっぱり音沙汰ナシのメーカーもあったりして。

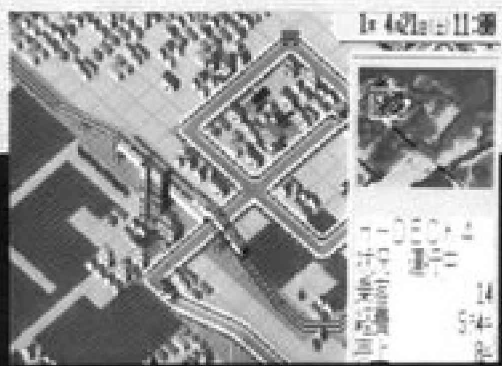
今回はサードパーティーへアンケートを実施し、セガサターンタイトルの開発進捗状況、そしてユーザーへのメッセージなどを集めてみたのだ。

（社名五十音順）

●Message from

アートディンク

現在「AⅣ」の企画を進行中です。プレイステーション版とは違った仕様で登場する予定です。（安川）



●Profile

アートディンクといえば、「A列車で行こう」パソコンゲームのSLG時代に先鞭をつけたとも言えるこの作品が登場してから10年近くになる 以来国内外で高い評価を得て、シリーズはすでに4作を重ねる

サターンへの参入第1弾は、4作目の「AⅣ」だ パソコンゲームの雄、アートディンクは、'93年にPCエンジンソフトでコンシューマ機に参入 次世代機では、プレイステーションへの参入も決定している

（'86年設立／所在地：千葉県美浜区）

●Message from

アクレイムジャパン

タイトルはまだ発表できませんが、開発は進行中です。（清水）

●Profile

ニューヨークに本社を持つパソコンソフト販売のトップメーカー、アクレイム社の日本法人 代表作は「モータルコンバット」シリーズ

（'88年設立／所在地：東京都大田区）

●Message from

アスク講談社

残念ながら現在公開できるタイトルはありません。年末から来年にかけて発表できると思います。新しいメディアに向けた新しいゲームを、ジャンルを越えて創り出していきたいと考えています。よろしくお願いします。（神山）

●Profile

'90年にPCエンジンソフト「ネクロスの要塞」で家庭用ゲーム機に参入 代表作は「ファラオの封印」（3DO）「マグナブラバン」（SFC）など

（'81年設立／所在地：東京都新宿区）

●Message from

アスミック

まだ誌面でお知らせできませんが、具体的に進行中のタイトルが1本あります。鋭意開発中です。他機種では、プレイステーションで「宝魔ハンターライムSPECIAL Vol.1」「宇宙生物フロポン君P／」を発売する予定です。（細谷）

●Profile

ビデオソフトなどの映像分野で有名な会社 MD、SFCなどのソフト開発も行っている 代表作は「エアダイバー」（MD）「レナス」（SFC）

（'85年設立／所在地：東京都新宿区）

●Message from

アスキー

セガサターン向けソフトとして、現時点では次のタイトルがあがっています。「柿木将棋（仮）」「囲碁（仮）」「ダービースタリオン（仮）」「麻雀ムサシ（仮）」「DD（仮）」の5タイトルです。

進捗状況としましては、将棋と囲碁はプログラム進行中、残り3本は企画中の段階です。詳しい内容や、画面写真などの情報の公開は、もうしばらくお待ちください。

他機種においては、プレイステーションでサターンと同じタイトルを3本と、ログインソフト編集部による「RPGツクール（仮）」を発売する予定です。（小池）

●Profile

パソコンゲームの老舗的存在 SFC等へはパソコンや海外ゲームの移植作品の他、最近はオリジナルゲームも多数リリースしている 出版、ビジネスソフト、パソコン通信など事業の幅広さ、規模は業界一を誇る （'77年設立／東京都渋谷区）

●Message from

アテナ

人気シリーズ「本格派プロ麻雀 極（仮）」を現在進行中です。実在のプロ雀士の協力を得て、リアリティ抜群の本格4人打ち麻雀です。

今後は表現力の増加にともなった内容のゲームをお届けしたいと思っています。（佐々木）

●Profile

アーケードからコンシューマまで幅広くゲームソフト開発、販売を行っている 代表作は「プロ麻雀 極」「デザエモン」シリーズ（SFC他）

（'87年設立／所在地：東京都渋谷区）

●Message from
アトラス

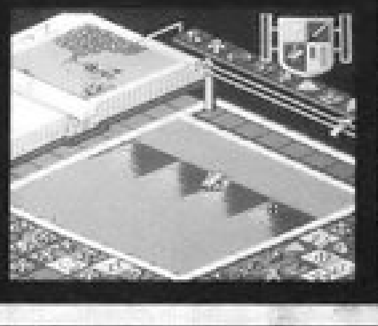
今のところ具体的に発表できるタイトルはありませんが、セガサターンのスペックを活かした作品を創りたいと思っています。現在3D部分を研究している段階です。ぜひご期待ください。「豪血寺一族2」もよろしく。　（伊伝）

●Profile
本業はカラオケ機器の販売。しかしコンシューマ機には女神転生シリーズ、アーケードには豪血寺一族シリーズと、話題作を次々に発表している。
（'86年設立／所在地：東京都新宿区）

●Message from
イマジニア

セガサターンへは「制服伝説～プリティファイターX（仮）」で参入予定ですが、まだまだ企画の段階で詳細は未定です。この他、3Dアクション及び麻雀ゲームもあります。こちらもまだ未定ですが、楽しみにしていてください。
サターンについてはまだまだ見えない部分も多く、研究中なのでなんとも言えないっす。　（浦本）

●Profile
ミサワホームグループの情報出版業として立ち上がったイマジニアは、SFCなどの家庭用ゲーム機及びパソコンソフトに参入し、「ポピュラス」「シムシティ」など海外人気作品の移植でその名を広めた。イマジニアプロハッド（SFC用）など周辺機器の開発、発売も行っている。
（'77年設立／所在地：東京都新宿区）



●Message from
インテック

具体的に進行中のタイトルはありません。今後はセガあるいは他社と協力し、セガサターンのソフトを開発する予定です。　（定塚）

●Profile
コンピュータ情報処理サービス分野の大手インテックだが、SFCなど家庭用ゲーム機にも参入。代表作は「ザ・プロ野球」シリーズ（PCエンジン）。
（'64年設立／所在地：富山県富山市）

●Message from
ヴァージンゲーム

現在IBM－PC版からの移植で「The 11th　Hour」を企画中。これはパソコンの大ヒット作「The 7th Guest」の続編です。実写とリアルなCGが特徴ですが、IBM－PC版が遅れているため、開発環境の整備などを進めているところです。サターンは、当初の39,800円を期待していただけに残念です。
また、「The 11th Hour」は、プレイステーション、3DOでも発売を予定しています。　（森笠）

●Profile
イギリスのVirgin Groupのゲームメーカーの兄弟会社として'92年に設立。パソコンゲームソフト及び家庭用ゲームソフトの開発を手がける。パソコンのCD-ROMソフトにおいてユニークな作品を次々と発表し、ユーザーからも高い評価を得ている。家庭用ゲーム機での代表作は「COOL SPOT」（SFC、MD）「ジャングルブック」（SFC）など。
（'92年設立／所在地：東京都中央区）

●Message from
エレクトロニック・アーツ・ビクター

現在具体的に進行中のタイトルは2つあります。ひとつは「麻雀悟空天竺」、11/22日発売（予定）に向けマスターUPしています。もうひとつは「アローン・イン・ザ・ダーク2」（発売日未定）、ポリゴンで描かれたキャラクターを操作するアクションアドベンチャーです。
セガサターンは売れるといいなあ、読者の皆さんに楽しんでいただけるものを発売していきたいと思っています。
また3DOからは「Jリーグバーチャルスタジアム」他5タイトル、PSからもサターンと同じ2タイトルを出す予定です。　（早瀬）

●Profile
コンシューマー、パソコンソフトに参入し、海外ゲームの移植を中心に活躍しているメーカー。代表作は「NBAプロバスケットボール」シリーズ、「ロードラッシュ」（MD）など。
（'92年設立／所在地：東京都渋谷区）

●Message from
エンジェル

現在検討中ですが、今後の予定、企画については11月のサターン本体発売時に公開できるかもしれません。
必ず面白くて美しい作品を作りますのでみなさん楽しみにしてください。　（笹野井）

●Profile
バンダイグループの中の1メーカー。ゲームの他、ジグソーパズルの販売なども行っている。SFCではSDガンダムシリーズでおなじみだが三國志や信長をモチーフにした戦国シミュレーションものも発売している。代表作は「美少女戦士セーラームーン」（SFC）など。
（'82年設立／本社所在地：静岡県）



●Message from
KANEKO

セガサターンについての今後の予定は他機種同様アーケードゲームの移植を検討中ですが、現段階では具体的な事は申し上げられません。セガサターンには期待しております。今後ともKANEKOのゲームをよろしくお願いします。　（小摩木）

●Profile
アーケードシーンに優れた作品を提供してきたKANEKOは、'89年にコンシューマーに参入し、メガドライブなどに自社アーケード作品を移植してきた。
（'80年設立／所在地：東京都三鷹市）

●Message from
ガイナックス

進行中のタイトル、今後の予定、企画に関しては、現在（10月末）お伝えできるものはありませんが、皆様に喜んでいただける作品を発表しますので今しばらくお待ち下さい。PS版「プリンセスメーカー3」を来年発売する予定です。　（佐藤）

●Profile
アニメ制作の会社であるが、パソコンゲーム「プリンセスメーカー」シリーズが大ヒットとなる。ふしぎな海のナディア はガイナックスの作品。（'84年設立／所在地：東京都武蔵野市）

●Message from
キングレコード

残念ながら、現在サターン及び他の次世代機ソフトの発売予定はありません。　（大木）

●Profile
もともとは講談社のレコード部門で、'51年に独立。'89年にゲーム業界入りした。代表作は「アストラルバウト」シリーズ（SFC）
（'51年設立／所在地：東京都文京区）



●Message from
グラムス

「QUO・VADIS（クォ・バディス）」という美樹本晴彦氏画による宇宙戦艦シミュレーションゲームが順調に開発中です。まもなく画面もお見せできます。　（木村）

●Profile
コンピュータソフト開発の他に、情報通信事業、CG制作なども行う。代表作は、タレントの写真集を作成するパソコンソフト「SECRE（セクレ）」シリーズで、現在Vol.9まで発売され、Vol.12まで企画中とのこと。
今回のサターン版「QUO・VADIS」が初のコンシューマゲームソフトとなる。
（'91年設立／所在地：東京都中央区）



●Special Interview

ゲームアーツ／代表取締役　宮路洋一

深く深くプロ好みのマシンですね

編集部　開発中のタイトルについてお聞かせください。
宮路　1年前からやってるのが2タイトル、それと春ぐらいから始めたのが1タイトルあります。
編集部　これからはサターンが中心になっていくんですか？
宮路　そうですね。ユーザーのアンケートハガキを見ていてもサターンをやってくれってというのが圧倒的に多いんです。うちが何をやりたいとかそういうことよりも、まずユーザーのみんながどう思うか、ということが一番重要ですからね。
編集部　3本のタイトルについて、詳しく教えてもらえますか？
宮路　タイトル発表は来年の春まで待ってください。内容は……1本はＲＰＧですね。で、もう1本がポリゴンもの、もう1本がゆみみ系統。
編集部　ゆみみ系統？
宮路　そう(笑)。ポリゴンものはアクションゲームですね。シューティングとも言えるかもしれない。このＲＰＧとポリゴンものの2タイトルは、サターンの機能をどこまで使えるかっていうところで始めたものなんです。ですから、技術的にはもちろん、内容的にはどちらもちょっと斬新ですよ。
編集部　開発していてサターンはどうですか？　スペックなどは。
宮路　あのスペックを使いこなすのに、うちでもたぶん4、5年かかると思うんですよ。メガＣＤについては、今回の「LUNARⅡ」でもうやれることはほぼやったかなと思ってるんですが、サターンでそう言えるようになるには5年はかかると思うんですよね。スペックは結構いいですよ。他の機械に比べて何が違うかっていうと、技術的なハードルが凄く高いということです。でも、それを使いこなせればもの凄くいいものができるんですね。そこら辺で腕の振るいようがあるマシンかなぁと。だから素人には使いこなすのが大変かもしれない。簡単に作れるものって底が浅いし、最初はよくてもゲームとして見たときにいずれ辛くなると思うんです。そういった意味では奥の深い、いいマシンじゃないですかね。ハードももう、ころころ変わる時期じゃないんで、サターンで10年位はもつんじゃないですか？ソフトしだいだけど。
編集部　10年もてばゆっくり……。
宮路　うん、10年もたせるだけの機能を持っていると思いますよ。
編集部　プレイステーションや3ＤＯはどうですか？
宮路　まぁいいマシンだと思いますよ。でもやっぱり一番性能がいいのはサターンだと僕は思います。プレイステーションとサターンじゃ開発コンセプトが違いますけど。
　サターンはね、プロ好みなんです。プレステっていうのは素人さんでも大丈夫なマシンなんで、そういった意味ではすそ野は広いかもしれない。でも奥の深さっていったらサターンのほうが深いですね。うちはほら、技術屋の集団だから、やっぱり狭くて深いほうがいいんですよね。
編集部　ではユーザーへのメッセージをお願いします。
宮路　とにかくユーザーがやっぱりどう考えてるかっていうのを我々は一番気にしているので、意見があったらどんどん送ってほしいですね。
　今一番問題なのは、ユーザーとソフトメーカー、ハードメーカーも含めて、意識がズレてきてることだと思うんですよ。ゲームソフトっていうのは、手作りの、一個一個、手で握るおにぎりみたいなもので、温かいうちにみんなに配って、で、どうかっていう。そういうとこが何か抜けてるような感じがするんです。
編集部　そうですね。
宮路　うん。だから何万個売れたとかそういうことも大切だけど、そうじゃなくて、ユーザーとのキャッチボールが大切だと思うんですよ。そういった意味で次世代機マシンもね、大事なのはそのキャッチボールでしょうね。だから生かすも殺すもユーザーしだいだと思いますよ。



●Profile
　メガＣＤに数々の名作を送り込み、そのクオリティの高さ、こだわりに高い評価が集まる。代表作はぎゅわんぶらあ自己中心派シリーズ、「シルフィード」など。
（'86年設立／所在地：東京都豊島区）



やることはやった！期待の「LUNARⅡ」。

●Message from

光栄

　現在パソコン版の移植となる「三國志Ⅳ」の開発に着手したばかりです。パソコンで大ヒットした三國志シリーズの決定版とも言える本作に、どうぞご期待ください。　（高津）

●Profile
　「信長の野望」「三國志」「大航海」シリーズなどＳＬＧの老舗であり大家の光栄。この他、出版、映像、音楽など多岐に渡り事業を展開している。
（'78年設立／所在地：横浜市）

●Message from

工画堂スタジオ

　サターンのタイトルは未定です。ＰＣ-ＦＸへの参入が、一番早いと思います。サターンはマニアだけではなく多くの一般ユーザーが楽しめるハードとして普及してほしいと思います。　（橋本）

●Profile
　ＫＯＧＡＤＯのブランドでパソコン及び家庭用ＴＶゲームソフトの制作及び販売を行う。代表作は「覇邪の封印」「シュヴァルツシルト」シリーズなど。

●Message from

コンパイル

　今のところ、現行機種でがんばっていくつもりなので、サターンのタイトルはまだまだ先になります。
　メガドラのぷよ通をよろしくね。　（北出）

●Profile
　ＭＤ、ＰＣエンジンなど家庭用ゲーム機、パソコン、アーケードのソフト開発の他、音楽制作なども手がける。代表作は「ぷよぷよ」。
（'82年設立／所在地：広島県広島市）

●Message from

シムス

　開発中のタイトルはセガからの外注の為、当社からのコメントはできません。今後もセガ社とともに協力して良いものを作っていきたいと思います。また、他機種での開発予定はありません。　（八木）

●Profile
　主にメガドライブ、メガＣＤ、ゲームギアソフトの開発を行う。代表作には「Out Run 2019」「Kick & Rush」などがある。
（'91年設立／所在地：東京都新宿区）

●Message from

サミー工業

　サターン参入のタイトルについて詳しいことはまだハッキリ言えませんが、当社らしいタイトルを検討、企画進行中です。
　サミー工業では、ユーザーのみなさまからの「こういうものを作ってほしい」といったご意見、ご希望から、「お前なんかやめちゃえ」といった非難の意見まで幅広く受け付けております。　（竹中）

●Profile
　サミー工業はパチスロマシンの老舗メーカー。このノウハウを活かした「実戦パチスロ必勝法」シリーズ（ＳＦＣ）がかなりの売れ行きを示した。アーケードでも異色作を発表し、業界の注目をあびる。代表作は上記パチスロシリーズの他、「バルバロッサ」（ＳＦＣ）などがある。
（所在地：東京都豊島区）



●Message from

サンソフト

　サターン向けのソフトとしては、「ＭＹＳＴ」「ゲームの達人」「上海　万里の長城」「必殺パチンココレクション」の4タイトルが進行中です。このうち「ＭＹＳＴ」は完成していますが、あとは発売日に向けて開発進行中というところです。
　とりあえず、「ＭＹＳＴ」を買ってください。しばらくアダルト（Ｈじゃないぞ！）なゲームが続きますが、そのうちにビッグタイトルが出せれば……と思っています。どうぞよろしくお願いします。　（山本）

●Profile
　もともと電子機器などを製造するメーカーだが、ＦＣ時代からコンシューマー機に参入し、今ではＳＦＣ、ＭＤ、ＰＣエンジンなど主要ゲーム機はすべて押さえている。代表作は「へべれけ」シリーズ。
（'71年設立／所在地：愛知県江南市）

●Message from
CSK総合研究所(CRI)

サターンについて具体的に進行中のタイトル、及び今後の予定は、現時点ではお知らせできませんが、企画中です。

ＣＲＩはセガサターンを全面的にバックアップして良いソフトを提供していきますので、今後ともご期待ください。 (泉)

●Profile

ＣＲＩ（ＣＳＫ総合研究所）はセガエンタープライゼスの関連会社として、メガドライブ、メガＣＤなどのソフト開発の他、マルチメディアソフトの研究開発も行っている。代表作には「メガロマニア」「ダイナブラザーズ」シリーズなどがある。
（'83年設立／所在地：東京都多摩市）



●Message from
ジャレコ

アーケードで好評だった脱衣麻雀ゲームをバージョンアップさせて発売します。タイトルは「アイドル雀士スーチーパイSPECIAL」。キャラクターデザインには園田健一、声の出演はかないみかをはじめ14名の人気声優を起用。アーケード版には登場しないキャラもいます。開発状況は50%～60%。もちろん18歳以上推奨の問題作です。

ジャレコは「目指せハイコストパフォーマンス！」ということで、定価で買ってもこれなら安い買い物だと言われるべくがんばって開発しております。どうぞよろしくお願いします。 (森田)

●Profile

創業は'71年。'77年にメーカーとして発足した。代表作は「ラッシングビート」シリーズ、燃えプロシリーズなど。また今年からアクアリウム事業にも新規参入。水草や熱帯魚などの室内インテリアを扱っている。 （所在地：東京都世田谷区）

●Message from
ソフトビジョン

ただいま進行中のタイトルがありますが、まだ発表できません。完成は来春の予定です。セガサターンはスペック的に優れているので、今後のソフトに期待してください。 (小島)

●Profile

メガドライブなどの家庭用ゲーム機ソフト及び、マルチメディアソフトの企画、開発、販売を行っている。次世代機ではプレイステーションにも参入する予定。代表作は「エリミネートダウン」「パチンコクーニャン」「TOPPRO GOLF」シリーズなど。
（'85年設立／所在地：東京都千代田区）



●Message from
タイトー

具体的に進行中のタイトルは発表できませんが、ジャンルは格闘アクションとスペースシミュレーションです。今後の予定についても現段階ではお教えすることが出来ませんが期待通りのソフトをご提供致します。

他機種では、プレステから「ツァイトガイスト」「スターフライトファンタジー」「東京ＳＨＡＤＯＷ」の発売を予定しています。 (佐藤)

●Profile

'78年アーケード版「スペースインベーダー」の大ヒットを機に、アミューズメント業界大手としてソフト、ハードともに幅広く事業を展開している。最近はカラオケ事業も好調である。代表作は「ダライアス」シリーズ（ＶＧ、ＭＤ他）「エストポリス伝記」（ＳＦＣ）など。
（'53年設立／所在地：東京都千代田区）



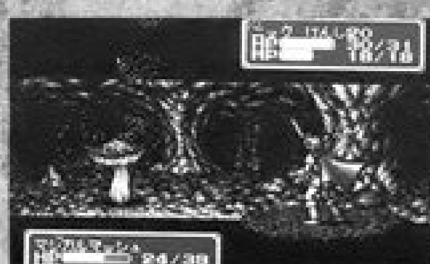
●Special Interview
ソニック／代表取締役　高橋宏之
今度のサターンってのは究極の2Dマシンだ

編集部　具体的に進行中のタイトルがありましたら教えてください。
高橋　とりあえずＲＰＧが１本あります。企画の段階は終えて、もう実務に入っています。
編集部　タイトル発表はいつ頃になりそうですか？
高橋　いままでとは違う技術をかなり使っているので、その兼ね合いで一概に言えないんですが、年内発表はちょっと厳しいかなぁと思います。
編集部　ＲＰＧタイトルは結構サターンでは少ないですし。みんな発売日未定みたいな感じになって（笑）。
高橋　タイトルも含めて、どんなことになるのかっていうのは、もう少し待ってほしいなぁ。続報をお待ちいただきたい、っていう感じなんですけどね。
編集部　サターンのグラフィック、ＣＧとか動画についての性能をどう思いますか？
高橋　「今度のハードは究極のポリゴンハードだ」と皆さん言ってるんじゃないかと思うんですが、僕はあえて、「今度のサターンってのは究極の２Ｄマシンだ」って言いたいんですよ。
もちろん、まったく制約がないと言ったら嘘になりますが、これまでのゲーム機に比べたら、制約がはるかに減っていますね。ポリゴンの機能とかにこだわりすぎて、逆に２Ｄのゲームを作りにくくしてるハードもあると思うんですよ。でも僕らは今度のこのサターンに対しては、究極の２Ｄハードであることにこだわっていきたいなと思ってるんです。
編集部　今までのゲームを究めるということですか？
高橋　そうですね。むしろこのハードは、２Ｄの究極のゲームを作ることによって価値を見い出すハードだというふうに思っているし、そう言いたいんですよ、あえて。
編集部　話は変わりますが、この次世代機戦争、どうなると思います？
高橋　僕は何というか、本当に志ある者たちが頑張らないといいものを作れないマシンですから、そういう意味で言うとこの32ビットに移行するのも悪くないかなという気はするんですよ。
今ユーザーは、タイトルが出すぎていて、いったい何を信じていいのか、何を買っていいのかわからなくなってるところがあると思うんですね。だけど、志があるかないかによって、ゲームのクオリティーはすごく差がつくと思うんですよ。見栄えからしたって何にしたって。だからそういう意味で言うと、そのいい振るい落としがここでかけられるチャンスでもあるのかな、という気がするんですよ。やっぱり志あって伸びようとしてる人たちが、いい形で本当にいいものを作れる環境を自分たちの手で作るためにも、正当に評価される業界になっていかなきゃいけないとい思うんです。
ただ、ハードの値段が実際高いということもあるので、その高いハードを買ってまでやりたいというゲームを、僕らも作らなきゃいけないっていうのが越すべきハードルとしてありますね。だからそういう意味で言うと今回の「バーチャファイター」は本当にすごい。
編集部　そうですね。
高橋　うん。感心もしたし、やっぱりあの姿勢に負けちゃいけないなぁと志を新たにしました。
編集部　何か最後にメッセージがありましたら。
高橋　実際に見てもらって驚いてほしいってのがいつも僕のパターンなんで、あんまり具体的なことは言えないですけどね。
今僕らは非常に高いハードルに挑戦しようとしているんですが、いざ発表という段階になれば、割と自信を持って見ていただけるものになるんじゃないかと信じていますので、もうちょっと僕らの発表を待っていてほしいなぁと。
編集部　辛抱してくれ、みたいな？
高橋　ええ。そうですね。
編集部　辛抱して待ってます。



●Profile

セガエンタープライゼスの関連会社として、メガドライブ、ゲームギア、メガＣＤソフトの企画、開発を行う。代表作は「シャイニング・フォース」シリーズ。
（'91年設立／所在地：東京都新宿区）



3度おいしいシャイニング・フォースCD。

●Message from

タイムワーナーインタラクティブ

現在３タイトルを企画進行中です。まずは「ＴＡＭＡ」、ポリゴン、テクスチャー、拡縮、回転、などサターンの機能を生かしたオリジナルインタラクティブアクションで、新鮮な操作感覚、美麗なグラフィックが特徴です。その他に、「RACE DRIVIN'」、CD-ROMならではの機能を生かした「バーチャレーシングサターン」を現在鋭意開発中です。

他機種では、プレステから「ＴＡＭＡ」（12月発売予定）と「RACE DRIVIN'」（未定）を発売する予定です。（高橋）

●Profile

'94年９月、社名をテンゲンから変更。コンシューマー、アーケード、パソコンゲームの開発・製造・販売を行う。独特のゲームセンスがＭＤユーザーからの高い評価を得ている。代表作は「ガントレット」「マーブルマッドネス」「ヴイファイヴ」など

（'88年設立／所在地：東京都台東区）

●Message from

テクノスジャパン

セガサターンについて、現在進行中の企画、タイトル等はありません。近く発売予定なのは、プレイステーションの「GEOM CUBE」です。

●Profile

業務用及びＳＦＣなどの家庭用ゲーム機ソフトの開発を行っている。代表作は「熱血硬派くにおくん」シリーズ（ＳＦＣ他）。

（'81年設立／所在地：東京都中野区）

●Message from

テクノソフト

現在進行中のタイトルは特にありませんし、今後の予定等についても現時点では、詳しいコメントは差し上げられません。先にプレイステーションで「熱血親子」（格闘アクション）とタイトル未定のピンボールゲームを発売する予定です。（新井）

●Profile

佐世保マイクロコンピューターセンターとして'80年に開業。以来数々の名作ソフトを世に送り込んできた。代表作は「サンダーフォース」シリーズ。

（所在地：長崎県佐世保市）

●Message from

データイースト

進行中のタイトルは２つあります。ひとつはテーブル（もしかするとスポーツ？）ゲームで進行状況は70%位、もうひとつは格闘アクションで進行状況は50%位です。今はまだ企画の段階なので何とも言えませんが、「データイーストなら何かしでかすな!?」ということだけ頭に入れておいてください。

今後もＳＴ-Ｖからサターンの路線でイロイロ開発する予定です。期待してください!!

●Profile

アーケードのソフト開発の老舗。アクションを中心としたゲームはもちろん、占いマシンなども製造しており、マニアからはDECOの名前で親しまれる。ＭＤ、ＳＦＣなどに参入。代表作は「ファイターズヒストリー」シリーズ（アーケード他）など。

（'76年設立／所在地：東京都杉並区）



●Message from

データウエスト

現在具体的に進行中のタイトルはありません。ユーザーのみなさん、頑張りますのでもう少し待ってて下さい。他機種については、パソコン版「Orgol」リメイク版を発売する予定です。（斉藤）

●Profile

主にCD-ROMを媒体としたソフト開発を行い、ゲームソフトもその一環として力を注いでいる。代表作は、「PSYCHIC DETECTIVE SERIES」など。

（'86年設立／所在地：大阪府大阪市）



●Special Interview

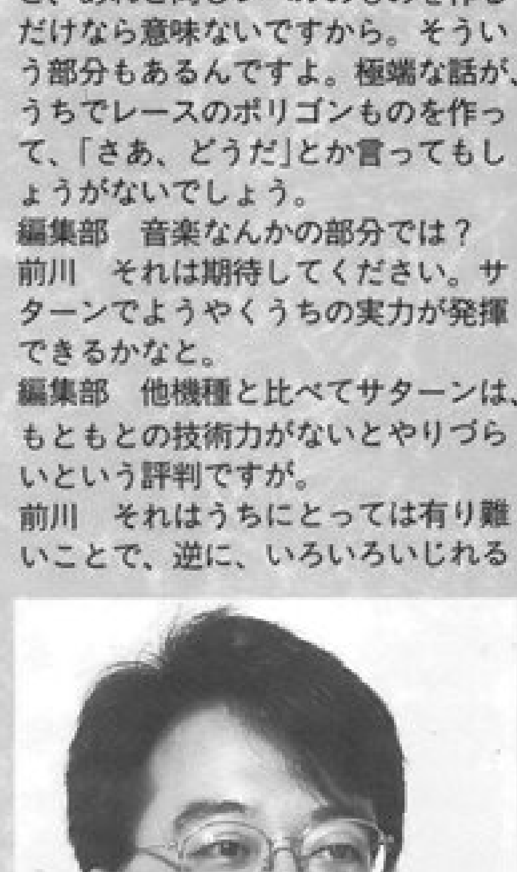
トレジャー／代表取締役　前川正人

うちはサターン一筋、2D一筋でいきますよ

編集部　サターン参入予定のタイトルについて教えてください。
前川　今回は格闘ＲＰＧという新しいジャンルを築きあげていきたいなと思っています。
編集部　格闘ＲＰＧ？
前川　単に格闘ゲームとＲＰＧをくっつけただけじゃないんで。
編集部　というと、いわゆるアクションＲＰＧとは違う？
前川　違います。格闘ゲームなんです。幽☆遊☆白書で４人同時プレイというのをやったので、今回は更にスケールを大きくして「ベア・ナックルⅢ」のような横スクロールタイプにしようと。しかも内容は完全にＲＰＧのほうに偏っていて、さらにマルチシナリオというのがまた１つの売りなんですけど。
編集部　ＲＰＧ？
前川　ＲＰＧ。経験値とか、いろいろなＲＰＧ的要素がかなり含まれると思ってもらっていいですね。ですからシナリオの付いた格闘技ゲームではないんです。少なくとも。
編集部　これまでのアクションＲＰＧとの違いっていうのは？
前川　あくまで格闘技ゲームだと。ＲＰＧの戦闘シーンを格闘技ゲームにしたと思ってもらったほうがすっきりするかな。

じつは今回キャラメイキングをしているのは「ガンスター　ヒーローズ」をやった人間と全く同じなんで、タッチ的にはかなり近いものになるかも知れないですね。とはいえ、全く別モノなんで、比べるのはおかしいかもしれませんが。
編集部　発売はいつ頃に？
前川　来年の秋から冬にかけて。また来年の秋に１つ、再来年にもう１つ発売のタイトルがあります。
編集部　３Ｄや、実写取り込みなどは全然やらずに？
前川　そうですね。
編集部　従来の２Ｄでできなかった部分を掘り下げるということですか。色数なんかも増えたりして？
前川　当然増えます。かなり見栄えよくなってますよ。３Ｄだけがインパクトのある画面じゃないと思うんですよね。うちでは２Ｄのみ、ポリゴンとかまるっきり使わずに、今までのゲームのおもしろさを更に追求してゲーム作りをしていこうと思っているんです。ただし、次世代機なんで、これまで足かせのあったものを全部外せば、２Ｄでもインパクトのある画面は出せると思うんですよ。

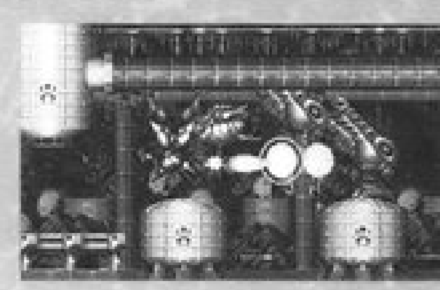
さらに言ってしまえば、３Ｄ、ポリゴンものならＡＭ２研のほうが強いですよね。ＡＭ２研を超えられるものを作れるんであればやりますけど、あれと同じレベルのものを作るだけなら意味ないですから。そういう部分もあるんですよ。極端な話が、うちでレースのポリゴンものを作って、「さあ、どうだ」とか言ってもしょうがないでしょう。
編集部　音楽なんかの部分では？
前川　それは期待してください。サターンでようやくうちの実力が発揮できるかなと。
編集部　他機種と比べてサターンは、もともとの技術力がないとやりづらいという評判ですが。
前川　それはうちにとっては有り難いことで、逆に、いろいろいじれるんですよね。プレイステーションはハードの細かいとこまではいじれないという話ですが、作りやすいけれども各社同じようなゲームしか出てこないんじゃないか、というのはありますよね。
編集部　他の機種にわき目をふらないというのはどうしてなんですか？
前川　浮気してもしようがないんじゃないかなと思うんです。ユーザーをどうしても引っ張っていきたいですから。例えばサターンしかやらない、持ってないっていうこだわりを持つ人達に対し、うちが同じようなゲームをスーファミとかで出した場合に、どう思うかですよね。何がどう転んでも任天堂のゲームは作りませんよ。みなさん、ゲームライフにはぜひセガサターンを（笑）。
編集部　ありがとうございました。



●Profile

ゲーム企画、ソフト開発、音楽／画像処理技術に優れた人材が集まるゲーム開発会社。代表作は「ダイナマイトヘッディー」「ガンスターヒーローズ」

（'92年設立／所在地：東京都中野区）



メガドラでも爆発！のトレジャーだ。

●Message from
ナムコ

セガサターンで現在具体的に進行中のタイトルはありません。今後の予定も全く何も見えない状態ですが、セガサターンの優れたスペックを生かした作品を生み出して行きたいと考えています。（広報）

●Profile
'80年代からアーケード、またファミコンの屋台骨を支えてきた老舗だが、最近はワンダーエッグなどの都市型テーマパーク事業でも成功を収めている。
（'55年設立／所在地：東京都大田区）

●Message from
Nichibutsu

「ＶＲ麻雀（仮）」「ＵＳドラッグチャンプ（仮）」「Super 301 SQ（仮）」の３本が現在進行中のタイトルです。ポリゴングラフィックを使った超リアルな麻雀ゲームと、迫力のカーレースゲーム、そしてミリタリーフライトシミュレータを鋭意開発中ですので、楽しみにしていてください。

メーカーとしては、サターンプラス「バーチャファイター」の盛り上がり！　に期待しています。

うちもスゴイ！　ゲームを作りますから、みなさんもそれまでにハードをちゃんと買っといてくださいね！（三浦）

●Profile
スーパーファミコン、メガドライブ、ＰＣエンジンなどの家庭用ゲーム機、パソコン各機種、アーケードゲームのソフトウェア開発を行っている。代表作は「ニチブツ麻雀」、「ＦＩサーカス」シリーズなど。
（'72年設立／所在地：大阪府）

●Message from
日本テレネット

現在進行中のタイトルはありません。サターンへは、他の次世代機も含めて市場の拡大を望みます。市場の状況を見てゲーム開発をしたいと思いますが、ユーザーからの要望が強ければメガＣＤなどからの移植も考えたいと思います。（鈴木）

●Profile
メガドライブなど主要家庭用ゲーム機及びパソコンソフトの開発を行っている。代表作は「天使の詩」、「ヴァリス」「斬」シリーズなど。
（'83年設立／所在地：東京都豊島区）

●Message from
日本コロムビア

現在、'95年初夏から秋の発売を目指して約５本のタイトルを企画進行中です。

まず当社に所属する音楽アーティストのタイトルを３つ程企画中です。基本的なスタイルは、アーティストの楽曲、ビデオクリップ、データ関係等をインタラクティヴに呼び出すパソコン用音楽CD-ROM（ｅｘ：ピーター・ガブリエル、プリンス等）に近いものになりそうです。現在は、著作権等の権利関係のクリアに少し時間がかかっているところです。

そしてＴＶ番組とタイアップしたエデュテイメント系ソフトを２タイトル企画していますが、「サターンならではの」という特長をどこで出すか、というのが難しい点です。

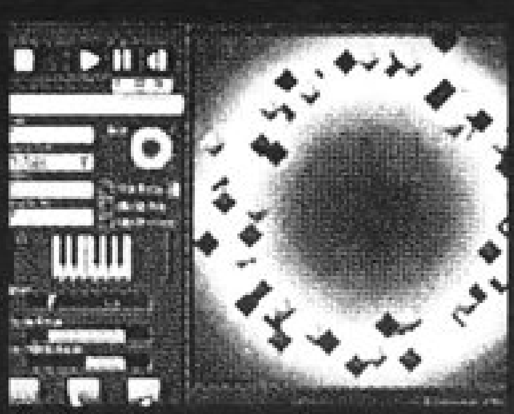
以上のような状況にありますが、問題点を徐々にクリアして進めていきたいと思っています。

さらに次の段階としては、アニメ関連キャラクターを使ったタイトル、サターン・ハードの機能を拡張する周辺機器の開発と絡めたパソコン寄りアプリケーション・ソフトのタイトルを検討中です。

今後、当社としては、ゲームよりもむしろ他のジャンルのソフトを多く扱っていくと思われますが、セガサターンに対しては、強力なゲームタイトルで、ハードの普及台数をどんどん伸ばしていってほしいと思います。

11月21日には、Macintosh CD-ROM「Figure　Mobile」を発売します。初心者でも音楽制作が楽しめるサウンド＆ＣＧコントロールソフトです。こちらもどうぞよろしくお願いします。（内田）

●Profile
レコード産業の草わけ日本コロムビアが、メディアビジネスに目を向け、ソフト制作、システムプランニング、マルチメディア関連業務専門の部署を設立したのは'93年。パソコンCD-ROMのためのアプリケーションソフトなどを開発してきた。今後も、サターンを含めて10本程度のタイトルを企画中。
（'10年設立／所在地：東京都港区）



●Message from
日本クリエイト

サターンに向けての企画等は来年以降動き出す予定です。

サターンは幅広いユーザー層に支持されるハードになるといいですね（なってほしいな）。そのためにはソフトのラインナップが重要なカギになると思います。

日本クリエイトとしてもできるかぎり幅広いユーザー層に楽しんでいただけるタイトルを作りたいと思っていますのでよろしくお願いします。（伊藤）

●Profile
主にパソコンソフトの開発を行っている「３×３ＥＹＥＳ～吸精公主（きゅうせいこうじゅ）～for Windows」（CD-ROM）が近く発売される予定。３×３ＥＹＥＳシリーズの他に、「SUPER 野球道」等が代表作として挙げられる。
（'88年設立／所在地：大阪府八尾市）



●Message from
ネクステック

現在、「グランレーサー（仮）」（ＲＡＣ）とタイトル未定のアクションＲＰＧをサターン向けソフトとして開発中です。「グランレーサー（仮）」は、過酷な環境下の惑星で行われる屋内戦争代理レース。３Ｄポリゴン＋テクスチャーマッピングを使用した兵器による攻撃が迫力モノです。

また、レースマシン及び惑星のコンセプトデザインには映画美術の第一人者シド・ミード氏を起用しているのです！

面白タイトル目白押し、アーケードものまでご家庭で楽しめるという、１台で２役おいしいセガサターン！どうぞご期待ください。（恩田）

●Profile
ガゥ・エンタテイメント改めネクステックとして再出発し、次世代の遊びの創造をコンセプトとして開発体制の充実につとめてきた。代表作は「新創世記ラグナセンティ」。
（'94年設立／所在地：東京都渋谷区）

●Message from
ハドソン

サターンソフトの開発は現在検討中です。開発面でのコメントは現時点では控えさせてください。

ＰＣ－ＦＸ版では「チーム・イノセント」「バトルヒート」の発売を予定しています。（富田）

●Profile
パソコンショップ経営を経て、後にソフト開発をはじめる。老舗メーカーのひとつ。代表作は「ボンバーマン」「桃太郎伝説」「天外魔境」など。
（'73年設立／所在地：北海道札幌市）

●Message from
バンダイ

現在具体的に進行中のタイトルは公表できません。今後については企画中です。他機種ではプレイステーション「機動戦士ガンダム（仮）」、３ＤＯ「美少女戦士セーラームーンＲ（仮）」を近く発売する予定です。（古田）

●Profile
大手玩具メーカーのバンダイは、'85年に任天堂のサードパーティーに参入。キャラものを得意とし、特にドラゴンボールシリーズの評価は高い。
（'50年設立／所在地：東京都台東区）

●Message from
バンプレスト

セガサターンについて、現状では３本のタイトルが動いています。タイトル名はまだ明かにはできませんが、２本がシミュレーション、１本が動画再生アクションです。進行状況としては、シミュレーションの方は企画の段階ですが、ポリゴンも使う予定です。また動画再生アクションの方は、作画レベルで70%がアップしています。プレイステーションで３本、同時にパソコン用CD-ROMでも企画進行中です。

バンプレストは来年７月以降、次世代機用ソフトを続々とリリースしていきますのでご期待ください。（石川）

●Profile
バンダイの子会社で、アミューズメント施設運営や、景品用ぬいぐるみの企画、製造なども行う。代表作は「第３次スーパーロボット大戦」（ＳＦＣ）「美少女戦士セーラームーン」（ＰＣエンジン）など。
（'77年設立／所在地：東京都台東区）

●Message from

パック・イン・ビデオ

現在具体的に進行中のタイトルが1本あります。視点切り替え自由自在で、なんと○○の視点でも遊べてしまうポリゴン○○○○○○ゲームです。今は演出部分を練っている段階です。その後、実際の○○○を使った○○○ゲームも予定しています。2本ともまだ情報公開できないのですが、お楽しみに。みなさんが欲しいと思うソフトを作れるよう頑張りますので、よろしくお願いします！

他機種からは、プレイステーションから3D釣りモノ「フィッシュアイズ」、3DOからシアターADV「悪逆の季節」を発売する予定です。（和田）

●Profile

TBS系列の会社としてビデオ販売を行うために設立されたが、現在は日本ビクターの100%出資会社に。ゲームソフトの制作も積極的に行っている。代表作は「つり太郎」（SFC）「京都鞍馬殺人事件」（3DO）など。
（'70年設立／所在地：東京都中央区）

●Message from

ポニーキャニオン

セガサターンについて現在進行中の企画等はありません。

他機種になりますが、3DO版「アローンインザダーク」、PS版「メタルジャケット」、Mac版「ダン」などが近く発売予定のタイトルです。（古藤）

●Profile

レコード会社としてはいち早くゲーム業界に参入し、パソコン版ウルティマシリーズの移植で有名に。代表作は「ジャングルウォーズ」（SFC）。
（所在地：東京都中央区）

●Message from

マイクロネット

現在具体的に進行中のタイトルは、実写映像をふんだんに使ったアドベンチャー「WanChai Connection」と、3D視点のSLGでCGが見ものの「GOTHA」の2タイトルです。（高橋）

●Profile

主要家庭用ゲーム機ソフト制作の他、ビジネス用システム及びソフト制作も手がける。代表作は「麻雀狂時代スペシャル」「ヘビーノバ」など。
（'80年設立／所在地：北海道札幌市）

●Message from

ヒューマン

現在サターンに向けてのタイトルは特にありませんが、プレイステーションから「喜国雅彦印　笑う婦警さんパチスロハンター」、3DOから「ベルゼリオン」を発売する予定です。（熊谷）

●Profile

ファイプロシリーズをはじめスポーツゲームで定評のあるメーカー。ゲームクリエイター養成のための専門学校もあり、卒業生の作品が話題となった。
（所在地：東京都武蔵野市）

●Message from

ビスコ

タイトルについては企画の段階です。セガサターンがコンシューマ市場の活性剤になってくれることを期待しています。プレイステーションで企画中のタイトルもあります。（糸井）

●Profile

業務用及び家庭用ゲームソフト制作の他、ゲームコーナーやレンタルビデオショップなども経営する。代表作は「ブギウギボーリング」（MD）。
（'83年設立／所在地：京都府京都市）

●Message from

メサイヤ

MD初期の名作と評価の高いレイノスシリーズの続編、「重装機兵レイノス2」を発売する予定です。時期はまだ未定ですが、バリバリの硬派SFアクションシューティングとなる予定です。

タイトルは秘密ですが、もうひとつMDの最高傑作ソフトの続編を企画進行中です。そう、アナタが一番最初に思い浮かべたソレです。

メサイヤではメガドライブからのファンを大切にします。続編の要望の高いものは順次出していきます。もちろんただのパワーアップだけではなく、果敢に新しい試みも取り入れて飛躍します。（佐藤）

●Profile

アニキな世界観で一世風靡した「超兄貴」（PCE）でブランドイメージを固定してしまった感があるが、緻密な動きと高い操作性をもつACT「重装機兵レイノス」「ラングリッサー」シリーズなどは根強い人気を誇る。
（'80年設立／東京都新宿区）

●Message from

メディアエンターテイメント

セガサターンのタイトルについては未定です。メディアエンターテイメントとしては、ポリゴンを駆使したアドベンチャーなど、新タイプのゲームを発表していきたいと思っています。

作り込みをていねいに、1つ1つを大切に製作し、プレイヤーに損をさせないソフト作りを目指します。

また、充分魅力的なセガサターンのハードの能力をどう生かすかが、サードパーティーの腕の見せ所だと思って頑張りますのでよろしくお願いします。12月には、「シュトラール」（3DO）を発売します。
（代表取締役　小川史生）

●Profile

家庭用ゲーム機のソフト開発及び販売業務を行う。設立が'93年と新しい会社で、これから次世代機などへ作品を提供していく予定。最新作「シュトラール」に期待がかかる。
（'93年設立／所在地：東京都渋谷区）

●Message from

メディアリング

現在、大好評をいただいているゼロヨンシリーズの最新作「ゼロヨンチャンプSPECIAL（仮）」を企画進行中です。

今後は、CD-ROMの大容量を活かし、これまでにない車のグラフィック表現と、これでもかと云う位に入ったミニゲームの大群に乞うご期待！　といったところです。

他機種においては、PS版「ゼロヨンチャンプPLUS」を発売する予定です。（菅原）

●Profile

'89年にPCエンジンで発表された「ゼロヨンチャンプ」が爆発的なヒット作となり、スーパーCD-ROM2のII、スーパーファミコンのRR（ダブルアール）、そして次世代機のSPECIAL、PLUSへとシリーズを重ねている。
（'89年三菱樹脂より派生／所在地：東京都港区）



●Message from

UBIソフト

現在「THE RAY MAN」を開発中です。豊かな色彩、そして生き生きとしたキャラクターの動きが特徴の横スクロール型ACT、ファンタジー感覚あふれるフランス生まれのゲームです。また、プレイステーションでも同タイトルの発売を予定しています。（松岡）

文化放送『斉藤かつみのとんかつワイド』（21：40～11：00）で、カップルにフランス旅行が当たる「RAYMAN」キャンペーンを、UBI提供で3月に実施する予定。要エアチェック！

●Profile

フランスはパリに本社をもつUBI　SOFTの子会社。海外ゲームのライセンス購入、カスタマイズ、販売などを請け負っている。代表作は「ヒューマングランプリ」（SFC、発売元ヒューマン）など。
（'94年設立／所在地：東京都練馬区）

●Message from

リバーヒルソフト

セガサターンタイトルについては、現時点では公表できません。他機種では3DO版「インセクターウォー」PC－FX版「卒業IIFX」（ブランド名はNEC-HE）が発売される予定です。（原）

●Profile

パソコン及び家庭用ゲーム機ソフトの企画、開発、販売を行っている。その他レーザーアクティブやワープロ向けのソフトも提供している。次世代機へも積極的に参画する予定。代表作は「ブライ」シリーズ、「J．B．ハロルドの事件簿」シリーズ、「プリンセスミネルバ」など。
（'83年設立／所在地：福岡県福岡市）



INFORMATION

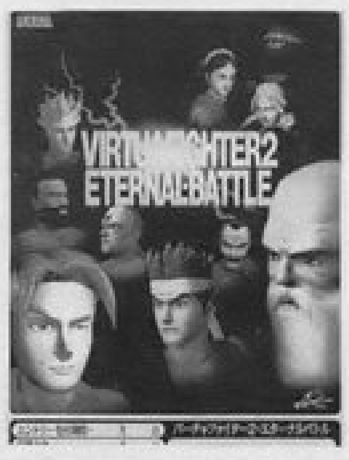
店頭イベントJAPAN JACKツアーに参加せよ

全国を巡るセガのキャラバン型プロモーションツアー〝セガサターンJAPAN JACKツアー～ネクストレベルへのカウントダウン～〞もいよいよ大詰め。残すところ6カ所になった。今後の開催予定地は、11／23：池袋・東武百貨店、11／23：名古屋・セガワールドホリデースクウェア、11月26日：横浜・ジョイポリス、11／26福岡ドーム、11／27：神奈川・シータショップ厚木店、11／27：福岡・天神ギーゴ。発売前の最新作体験のチャンスだ。参加して会場を盛り上げよう。



バーチャファイターチャンピオンシップ開催

セガサターン、そしてアーケードで磨いた腕を競い合う「バーチャファイター・チャンピオンシップ」。いよいよ11月中旬からサターン版のトーナメントの店舗大会がスタート。全国2,000のショップで行われるこの予選は、1月からの地区予選（全国10地区8会場）、そして全国大会への参加権（20名）がかかっている。希望者は右のポスターのあるショップで受付中。



サターンVFとVF2の地区大会は「B-UNIV」のコンサートなどのイベントもあり。詳しい日時・会場は12／8発売の「BEEPメガドライブ」誌上で。

セガの通信カラオケスタート

セガは㈱セガ・ミュージック・ネットワークを設立。セガサターンの機能を持った通信端末を使い、12月から本格的に通信カラオケ事業に参入する。



「プロローグ21」と呼ばれるシステムの通信端末は、セガサターンの機能を内蔵。カラオケの合間にゲームを楽しむといったサービスも受けられそうだ。

VFのCD&ビデオ続々登場

東芝EMIからサターン版「バーチャファイター」のCDが11／30リリース、そして12／21には「完全攻略&レビュー」ビデオも発売だ。2月には2のCD&ビデオも出るぞ！



11／30発売予定のミュージックCD「マキシマム・マニア」（2000円）。アーケード版とはひと味違った音だ。

日清食品がサターンをプレゼント

サターンがまだ入手できない人達にチャンス！　日清食品サンタ来るーズキャンペーンでもらえる総額100万円のクリスマスプレゼントの中にサターンが入っている。「うまいのは、日清の○○○○シリーズ」の○の中に入る文字と、住所・氏名・年齢・職業・電話番号を書き、〒119-20　東京中央郵便局　日清食品サンタ来るーズキャンペーン係まで（11月30日消印有効）。

ゲーム&チャリティオークション

A.A.A.（Act Against AIDS）主催の「TVゲームSUN RISE」が11月27日（10：00～16：00）に東京・池袋サンシャインシティで開催される。当日はサターンの新作などが勢ぞろい。プレミアムグッズなどのチャリティーオークションもある。入場料は100円だけど、このイベントの収益金は、「ルーマニア幼児エイズ救済」の資金として当てられることになっている。

サターンソフトが買えるCDショップはここ！

東芝EMIとの提携で、セガサターンのハード・ソフトが以下のCDショップでも購入できる（取扱い店はさらに増加中）。東京・山野楽器本店では12／3よりイベントを開催予定。

北海道・タワーレコード札幌店
山形県・ギンセイ山形店
宮城県・サンリツ泉中央店
宮城県・タワーレコード仙台店
茨城県・ギンセイ取手店
茨城県・すみや石岡BSR店
茨城県・すみや筑波店
茨城県・すみや総和BWR店
茨城県・すみや谷和原BYR店
茨城県・イワキ取手店
茨城県・すみや竜ヶ崎店
茨城県・イワキ土浦店
茨城県・イワキつくば店
埼玉県・ギンセイ三郷店
埼玉県・ギンセイ吉川店
埼玉県・すみや東越谷店
埼玉県・すみや浦和三室店
埼玉県・すみや朝霞店
埼玉県・すみや東川口店
埼玉県・すみや久喜店
千葉県・すみや木更津桜町店
千葉県・すみや八代台店
千葉県・すみや成田店
千葉県・すみや市原東五所店
千葉県・すみや君津店
千葉県・ギンセイ柏アビエ店
千葉県・ギンセイ志津店
千葉県・ギンセイスカイプラザ店
千葉県・ギンセイ常盤平店
千葉県・ギンセイ成田店
千葉県・ギンセイ千葉店
千葉県・ギンセイ千葉NT店
千葉県・ギンセイ稲毛店
群馬県・ギンセイ前橋店
群馬県・すみや群馬GGR店
栃木県・すみや矢板UYR店
栃木県・ギンセイ宇都宮店
栃木県・すみや鹿沼UKR店
東京都・ギンセイ高砂店
東京都・タワーレコード新宿ルミネ店
東京都・タワーレコード新宿東口店
東京都・タワーレコード池袋店
東京都・タワーレコード渋谷店
東京都・ギンセイ瑞江店
東京都・ギンセイ東村山店
東京都・すみや成瀬店
東京都・すみや町田鶴川店
東京都・すみや町田馬駆店
東京都・すみや八王子越野369
東京都・すみや羽村店
東京都・すみや河辺店
東京都・山野楽器本店
神奈川県・すみや小田原なるだ店
神奈川県・すみや秦野店
神奈川県・すみや平塚山下店
神奈川県・すみや平塚中原KJR店
神奈川県・すみや茅ヶ崎店
神奈川県・すみや藤沢六会店
神奈川県・すみや藤沢湘南ライフタウン店
神奈川県・すみや鎌倉深沢店
神奈川県・すみや横須賀佐原店
神奈川県・すみや厚木文化会館前店
神奈川県・すみや相模原千代田店
神奈川県・すみや相模原相模台店
神奈川県・すみや城山店
神奈川県・すみや上永谷店
神奈川県・すみや大船笠間店
神奈川県・イワキ厚木店
神奈川県・ギンセイ海老名店
神奈川県・ギンセイ伊勢原店
山梨県・ギンセイ湯村店
新潟県・タダエンターティンメントパティオセブト店
新潟県・タワーレコード新潟店
長野県・琴光堂
富山県・フクロヤ二口店
富山県・フクロヤ上飯野店
富山県・フクロヤ野村店
富山県・フクロヤ山室店
静岡県・すみや磐田店
静岡県・すみや袋井店
静岡県・すみや佐鳴台店
静岡県・すみや高台店
静岡県・すみや藤枝瀬戸新屋店
静岡県・すみや焼津登呂田店
静岡県・すみやSBS通り店
静岡県・すみや静岡平和町店
静岡県・すみや富士本町店
静岡県・すみや富士市役所前店
静岡県・すみや御殿場店
静岡県・すみや函南店
静岡県・すみや大仁店
愛知県・すみや安城店
愛知県・すみや豊橋南店
愛知県・すみや豊田高橋店
愛知県・すみや刈谷店
愛知県・すみや尾張旭店
愛知県・タワーレコード名古屋店
愛知県・ディスクステーション小牧店
愛知県・ディスクステーション栄地下店
愛知県・ディスクステーション植田店
愛知県・ディスクステーション岡崎店
愛知県・ディスクステーション松阪店
愛知県・ヤマト精文館
三重県・白揚本店
和歌山県・イワキ西ノ庄店
和歌山県・イワキ直川店
和歌山県・イワキ岩出店
和歌山県・イワキ次郎丸店
和歌山県・イワキ有田店
和歌山県・イワキ大浦店
和歌山県・イワキ有本店
和歌山県・イワキ狐島店
和歌山県・イワキ楽音館
大阪府・イワキ泉ヶ丘店
大阪府・イワキ羽曳野店
大阪府・イワキ八尾店
大阪府・イワキ堺もず店
大阪府・イワキ阪南店
大阪府・イワキ東貝塚店
大阪府・イワキ泉佐野店
大阪府・イワキ泉大津店
大阪府・イワキ岸和田店
大阪府・大十
大阪府・タワーレコード大阪店
大阪府・ディスクピア日本橋店
京都府・ディスクピア京都店
兵庫県・ディスクピア三宮店
兵庫県・星電社姫路店
兵庫県・星電社ハーバーランド店
兵庫県・星電社伊丹店
兵庫県・星電社六甲道店
兵庫県・星電社伊川谷店
兵庫県・星電社加古川店
兵庫県・星電社網干店
兵庫県・星電社今宿店
兵庫県・星電社鳴尾店
兵庫県・星電社宝塚店
兵庫県・星電社明石店
兵庫県・星電社西宮店
兵庫県・星電社三宮パーツ店
兵庫県・星電社西脇店
兵庫県・星電社三木店
兵庫県・星電社芦屋店
兵庫県・星電社三宮店
兵庫県・タワーレコード神戸店
広島県・タワーレコード広島店
徳島県・イワキ鴨島店
香川県・タマルゼル店
長崎県・アトムレコードアトミックス
長崎県・アトムレコードアーケード店
長崎県・アトムレコードハーモニー店
長崎県・アトムレコード西友店
福岡県・タワーレコード福岡店
宮崎県・西村本店
宮崎県・西村ガーディニア店
宮崎県・西村小林店
宮崎県・西村延岡店
鹿児島県・十字屋本店

SEGA SATURN

取扱説明書
100%攻略

次世代機難解用語解説



サターンの取扱説明書に出てくる単語、見慣れてはいても本当の意味を知らなかったりしないか？ もちろん、そんな言葉がわからなくたってゲームは楽しめるんだけど、知っておいて損はないよ。

RISC CPU
次世代マシンの心臓部

RISCとはCPUの形態の１つを指している。CPUとは御存知のとおりCentral Proccessing Unitの略で、訳してみれば「中央演算処理装置」となるが、通常はCPUという表現のまま使われている。現在ではほとんどが１個のICだが、基本的には何も１個である必要はない。大型コンピュータなどでは基板１枚に数個のICが載っている状態で１つのCPUを形成している場合がある。

さてCPUを大まかに分類するとCISCとRISCという２つに分けられる。これはそれぞれComplex Instruction Set Computer、Reduced Instruction Set Computerの略で、「複合命令セットコンピュータ」、「縮小命令セットコンピュータ」と訳される。

■CISC

初期のCPUの流れを汲むもので、CPUの世代が代わるごとに必要と思われる命令を追加していった結果、１つ１つの命令が高機能になったもの。これをもって「複合命令セット」と表現している。命令が高機能になったおかげで細かいところをCPUにまかせて、複雑な処理を比較的容易にプログラムすることができるようになった。

しかしその半面高機能になった命令は複雑で、命令の解読に時間がかかるようになった。また命令の解読はCPUの中で一種のプログラムにより行なわれるのだが、このプログラムを記憶しておくための領域が大きくなり、その結果CPU内部の信号線が長くなり、高速な動作がしにくくなってきた。さらにその高機能な命令でうまく表現できない様な処理の場合は、かえって複雑なプログラムになってしまい、やはり処理速度の低下をまねいてしまう。こういったCISCの弱点を克服しようとして登場したのが、RISCである。

■RISC

1970年代、IBMがプログラムで使用される命令の頻度を調べたところ、その８割がメモリからのデータの読み出しやメモリへのデータの書き込み、加算といったごく単純な命令で占められていることがわかった。しかもそこで使用されている命令は、用意された全命令のうちの２割程度の分量だったそうだ。つまり命令の解読部分はその８割がほとんど使用されない命令のために用意されていたことになる。そこでこうした使用頻度の高い単純な命令だけを、純粋にハードウェアだけで解読して実行するようにすれば劇的な速度向上が得られるはずだ、という考えの元に生まれたのがRISCである。これが「縮小命令セット」と言われる由縁である。

この場合、単純な命令だけではちょっと複雑な処理には多くの命令が必要になってしまうのだが、上記の調査結果が示すとおりその頻度が少ないため、全体としては速度の向上が見込まれる。

こういった考えで始まったRISCはさらにこの考えを押し進めて進歩してきた。例えば各命令の長さを一定にすることで命令解読の時間が短縮され、しかも規則正しくごく短い時間で各命令が実行できるようになった。

さて、サターンで使用されているCPUはSH2というRISCで、28.6MHzのクロック（CPUを動かすための基準となる規則的な信号）で25MIPS（Mega Instruction Per Second）という速度だ。これは１秒間に2,500万回の命令が実行できることを表している。これを現在パソコンで多く使用されているインテルの486というCPUと比べると、同じクロック周波数では２倍以上の速度だ。

ただしコンピュータ全体の処理速度というものは、CPUの速度だけで決まるものではないので、単純に優劣を決めることはできない。最近の代表的なRISCのCPUとして、アップルとモトローラが共同で開発したPower PCがある。

MEMORY
より多くより高速に

コンピュータの記憶素子としていわずと知れたのがメモリである。その種類はあまりにも数多くよくわからないという人も多いだろう。だが、同じメモリを見方によって違う呼び方をしている場合が多く、実際に分けてみるとそれほどの種類があるわけではない。

■ROM・RAM

ROMはRead Only Memoryの略で「ロム」と読む。ROMはその名のとおり読み出ししかできないメモリのことで、内容を書き換えることはできないし、たとえ電源を切ってもそのまま残っている。これは常に一定のプログラムを動かしたい場合に用いられる。例えば最近のエアコンや炊飯器にはコンピュータが内蔵されているが、その幾つかある動作は変更されることはない。ROMはこういう場面に使われる。ゲームカセットもこれ。

それに対しRAMは、Random Access Memoryの略で「ラム」と読む。本来は、どの位置にある内容でも無作為に、同じ時間で読み出し（または読み書き）できる（ランダムアクセスできる）メモリのことを指す。現在では世にあるメモリの99%以上がRAMであり、最初に説明したROMも100%RAMということになる。つまりROMは「読み書き」という観点から、RAMは「無作為かどうか」という観点からの表現なのである。だが現在では、ROMに対するものとして、読み書きできるメモリのことをRAMと表現している。正確にはRWM（Read Write Memory）という表現が正しいのだが……。

■DRAM・SRAM

RAMの中には時間がたつと内容が消えてしまうメモリがある（たとえ電源が入っていても）。こ

CG (Computer Graphics) リアルに近づく表現力

コンピュータで絵を描けばどんなものでもコンピュータグラフィックスといえるかも知れないが、一般的にCGといえば、3次元の立体物を表現したものを指している。この立体物を表現する方法は思ったよりも多種多様だ。というのも、ただ単に表面に色を塗っていくだけでは物質の立体感という点でリアリティに欠けたものとなるからである。

例えば均一の色に塗られた球体を考えてみよう。この球体の見た目の形はどこから見ても真円であり、そこに均一の色を塗ったところでただの色のついた円にしか見えない。我々が実際の球体を球体として認識できるのは、光の位置と自分の視点により陰影がついているからなのだ。そしてその計算方法が多様にあるのは、計算スピードと得られるリアリティとのかね合いをどうするかが目的によって異なるからなのだ。もし無限に速いコンピュータが使えるのなら、最もリアルな結果が得られる方法だけを使用すればよいのだが、現実はそうはいかない。そこで近似という方法がとられることになる。

■ポリゴン

立体物の表面を構成する単位の1つ。そもそもは「多角形・多面体」という意味だが、コンピュータグラフィックスの世界では通常は3角形か4角形を指し、立体物の表面をこれらの複数の板に分割して表現するこの方法が、最も有名で最も良く使われる手法である。当然顔の表面などのような曲面の部分は凸凹になるが、以下に説明するグーローシェーディングに代表されるスムーズシェーディングと呼ばれる技法を使い、疑似的に曲面を表現することができる。曲面を平面で近似させることの利点はもちろん計算量を減らすためだ。さらに、一定の処理で様々な曲面を表現できるのでその手順をハードウェア化しやすい、という特徴もある。

これに対し、光の反射や色を表面の1点1点について計算するレイトレーシングなどの技法を使えば、非常にリアルな立体物を表現できるが、あまりにも計算量が膨大になるのでゲームのような動きを表現するには無理がある。なお1つのポリゴンを小さくすればより曲面に近い表現ができるが、これも結局処理が重くなるので、普通はかなり大まかな分割をして、スムーズシェーディングで滑らかさを表現するのが一般的である。「バーチャファイター2」の人物表現は有名。

■フラットシェーディング

ポリゴンはあくまで立体物の「形」を表現する方法であって、その表面に色をつけて物質として表現するのは、また別の話だ。物体の各点がどのような色や明るさに見えるかを近似的に計算する方法の1つがシェーディングである。フラットシェーディングは、光源(通常は1〜3種類)とポリゴンの位置関係から表面の1点での明るさを計算し、それをポリゴン全体に適用して色づけしていく方法。ただしポリゴン単位に色をつけていくので、多面体で表現した物体はあくまで多面体のまま色づけされることになり、滑らかな曲面を表現できない。その半面、計算処理が単純なので、ゲームなどのような高速な描画を要求するものに向いている。「バーチャルファイター1」のキャラクターに使われている。

■グーローシェーディング

フラットシェーディングが、あくまでポリゴンにより多面体の各面ごとに一様な色づけをする処理なのに対して、なんとか滑らかな曲面らしく見えるように処理するのがスムーズシェーディングと呼ばれる技法で、その中でもグーローシェーディングはよく使用される手法の1つである。

まずポリゴンの各頂点を共有する複数のポリゴンからそれぞれの面の向き(これを法線ベクトルという)を求め、その平均値を頂点の法線ベクトルとする。次に稜線(ポリゴンの境界線)の各点の法線ベクトルを2頂点の法線ベクトルから距離平均で求める。そして2つの稜線間に水平方向の仮想の線を引き、その線と稜線の交点の法線ベクトルからポリゴン内部の各点の法線ベクトルをやはり距離平均で求める。言い直すと、各頂点の向きを求め、そこから稜線の各点の向きを求め、さらにそこからポリゴン内部の各点の向きを求めるのである。あとはそれぞれの向きに応じて明るさを求め色づけをしていく。

ずいぶんと複雑な計算をするように思えるが、CGの世界ではこれでもまだまだ序の口なのだ。なお、この方法でかなり滑らかな表面を表現できるが、ポリゴン自体はそのままなので、横から見ると稜線の部分の角張った形状はそのまま残ってしまう。

■テクスチャーマッピング

シェーディング処理をしたあと、その表面に2次元画像を貼り付ける手法。そもそも〝テクスチャ〟とは「触感」や「材質感」といった意味で、貼り付ける画像を吟味すれば石や木などの自然物の材質感をわりあい簡単に表現できる。「デイトナUSA」で使用され有名になった。また「バーチャファイター2」でも使われる。

れがDRAM(Dynamic RAM)で、新聞などではよく「記憶保持動作の必要な随時書き込み読み出しメモリ」と表現されている。これはかなりうっとうしい言い回しだが、DRAMというものを正確に表現している。この「記憶保持動作」については詳しく説明しないが、ある一定時間ごとにその処理が必要だということだけ知っていれば十分だ。

それに対して、電源さえ与えておけば内容を保持してくれるメモリをSRAM(Static RAM)という。DRAMに比べて使い方が容易なので、ハードウェアを設計する場合には回路が非常に簡単になる。

では世の中でどちらが多く使われているかというと、圧倒的にDRAMである。なぜ簡単なSRAMはそれほど使われないのかというと、DRAMの方が使い方が面倒なぶん中身が単純なので、大容量のものが安く作れるからなのだ。現在のコンピュータは大容量のメモリを必要としているので、多少「記憶保持」回路が複雑になっても、DRAMを使う方が安上がりになるということだ。

■ビット・バイト

現在のコンピュータは0と1を1つの情報の単位として表すが、これをビットといい、これが8つ集まったものをバイトと表現する。通常メモリの大きさを表すためには後者のバイトという単位が用いられている。

ここで注意してほしいのは、ゲームの世界ではより大きなメモリを搭載しているという印象を与えるため、ビット単位で表現していることだ。例えばサターンのRAMは合計36Mビット(メガビットと読む。1Mビット=1024ビット)となっているが、バイトで表せば4.5Mバイトである。

最近のパソコンが8Mバイトや16Mバイトを搭載しているのに比べると、実はそれほど大した容量ではないのである。

■ワークRAM・バッファRAM

これらはRAMを何の目的で使っているのか、という分類であり、メモリの機能や構造を表すものではない。ここで、ワークRAMとは、プログラムを実行したり結果を保存したりするメモリ、バッファ(処理速度の差を緩和する緩衝域の意味)とはCD-ROMなどから読み出したデータを一時貯め込んでおくためのメモリのことである。また、表示している画像を保持しておくためのビデオRAM(VRAM)というのもある。

CD (Compact Disc)
普及し続ける120mmの円盤

コンピュータやゲーム機の記憶メディアとして使用されるCDはCD-ROMと呼ばれている。一方、音楽用CDは、CD-ROMに対してCD-DA（CD-Digital Audio）とも呼ばれる。これ1枚に540Mバイトもの容量を記録できることから様々な使われ方（規格）が考え出されている。

■PhotoCD

コダックが開発した写真をCDに保存するための規格。全部で100枚程の写真を、非常に高品質画像データ（最高2048×3072ピクセル）で記録することができ、費用も1万円程度でできる。追記型CDという書き込み可能なCDを利用しているため、何回かに分けて記録することもできる。

■CD-G・C-EG

音楽CDの制御信号用部分に静止画のデータを記録し、音楽と同時に再生できるようにしたもので、表示色を256色に強化したのがCD-EG（CD-Extended Graphics）である。

■VideoCD

MPEGと呼ばれる技術を使い、CD1枚に動画を最大74分記録することができる。MPEGとはそもそも画像圧縮の規格を制定する作業グループの名称なのだが、そのまま規格自体の名称にもなっている。現在主流はMPEG1という規格で、VHSビデオ相当の画質（352×240ピクセル）を想定している。最近商品化されたVer.2.0には高精細（704×240ピクセル）静止画モードもある。

■電子ブック（EB）

ソニーがデータディスクマン用に考えたCD-ROMソフトで、その当時日本語データをCD-ROMに記録するために考えられていた、WINGという日本独自の規格を採用している。

■倍速ドライブ

データの読み出し速度（データ転送速度）が従来の2倍の速さ（1秒間に300Kバイト以上）を持ったCD-ROMドライブ。Windowsが主流のパソコンの世界ではすでに標準になっていて、3倍速や4倍速といった製品も登場している。

OS (Operating System)
高性能ハードを誰もが操れる

コンピュータを利用するために必要な基本的なプログラムを用意し、それを利用する手続きなどを統一させ、機種の違いを意識しないで使えるようにするためのソフトウェアのこと。現在のパソコンではマイクロソフトのMS-DOS（エムエスドスと読む）やMS-Windowsが普及している。

例えばあるCD-ROMに入っている「SATURN」という名前のデータを読むプログラムを作ろうとする。MS-DOSではこういう装置はAドライブ、Bドライブといった名称で利用できるようになっていて、もしCD-ROMドライブがEドライブだった場合には、そのデータは「EドライブにあるSATURNという名前のデータ」と指定すれば良いのである。CD-ROMドライブが何ドライブになるかは場合によって異なるが、「あるドライブのある名前のデータ」という指定の仕方は機種やソフトが違っても変わらない。

もしOSがなければ、データを読み出す方法が異なるため、プログラマはその機種ごとのプログラムを作らなければならなくなる。またこういう基本的なプログラムが用意されていなければ、違うプログラムで同じことをする場合にも、いちいち細かく手順を指示してやらなければならなくなる。そういった無駄を省くため、そして操作の仕方を同じにして機種ごとに操作を覚えるという無駄を省くために、OSが生まれてきたのだ。

しかし、現在のゲーム機には本格的なOSはない。

PCM (Pulse Code Moducation)
箱の中のオーケストラ

音をディジタルで扱うための方法の1つ。音楽用CDもこの方式を使っている。

まず「音」とはどういうものなのか。電気信号として扱う音は、時間とともに電圧が変化する信号だ。その電圧の大きさをある一定時間ごとに記録（サンプリング）していくのがPCMだ。これは方眼紙の上に波形を書いて考えるとわかりやすい。

例えば、X軸の1mmを1/8000秒として、その時間ごとにY軸の大きさをmm単位で記録すると、1秒間に8000回データを記録することになる。これをサンプリング周波数が8KHz（8000Hz）であると表現する。またこのときY軸の最大振れ幅を256mmとすれば、1個のデータを記録するのに8ビットのメモリがあれば良いことになる。これを量子化ビット数が8ビットであると言う。

もしこの例でサンプリング周波数を800Hzにすれば、方眼紙上で1cmごとの値しか記録できない。これでは元の波形とは異なった、かなり粗い波形しか再現できないことになる。

サターンのPCMはサンプリング周波数44.1KHz、量子化ビット数16ビット（＝65536）だ。これはどちらも音楽用CDと同じ値だが、これがどれほど緻密な記録なのかは、Y軸は1mmを1とし、X軸は1mmを1/441,000秒とし方眼紙に波形を再現してみれば良くわかる。1秒の音を表現するためにはどれほどの大きさの方眼紙が必要か、ちょっと考えてみてほしい。

DSP (Digital Signal Processor)
聴覚のヴァーチャル体験

直訳すれば「ディジタル信号処理装置」となるが、たいていはDSPとそのまま表現する。DSPを簡単に定義すると、「プログラムで動作する、ディジタル信号処理に特化したCPU」となる。つまりDSPとは、信号処理に適した非常に特殊な命令が用意されているCPUの一種なのである。

どれほど特殊かというと、例えば486というCPUで10個の命令が必要な処理をたった1つの命令で、しかも1クロックで処理することもできる。そういう意味ではCISCとRISCの長所を兼ね備えたものだが、得意なのは「計算」することであり、486などのような大容量のメモリ上で大量のデータを扱える様にはできていない（画像処理用のDSPは例外）。

OUTPUT
伝達経路も次世代に

コンピュータには機能を拡張できるようにモデムやプリンタの端子、さらには内部の信号線を外から利用するための拡張バスというものが用意されている。最近のゲーム機も例外ではなく、サターンではカートリッジスロット、拡張スロット、それに拡張通信端子がある。将来的に通信カラオケやモデムを接続しての対戦型のゲームができるようにする計画もあるようだ。

映像や音声の出力端子は、サターンのマルチA/V出力端子は、ピンが10本あるが、同梱のケーブルが使っているはビデオ信号と音声2チャンネル（L・R）の3本だけ。残りのピンにはRGB用信号（レッド・グリーン・ブルー・同期の4種）とS出力用の信号（Y：輝度・C：色の2種）が出力されている。これらは映像信号を分離して送出するため、ビデオ出力より再現性に優れる。



セガサターンから ホームマルチメディア

マルチメディアコンサルタント 大谷和利

「写真で見た感じよりも大きいですね」セガサターン本体を初めて手に取った、大谷氏の感想である。マルチメディア・コンサルタントとして活躍する氏が、セガサターンの〝ホームマルチメディア端末〞としての今後の可能性を分析する。

次世代は集合コネクタ

まず、端子部がすっきりしている点はいいですね。ハードのあり方としては、端子が少なくて、それがマルチ対応になってるのが理想です。PowerMacなどで採用されている集合コネクターのように、何でも（1つの端子で）接続できるという発想は拡張という点で見ても、しやすい。今後マルチメディア化が進むにつれて、メディアの種類に応じた信号線が増えたりするわけです。そういう意味でも、なるべく配線がすっきりしているほうが、設置レイアウト上の煩雑さもありませんしね。

オーサリング・ツールの重要性

サターンは古くからあるパソコンのアミガや、最近の3DOなどと同様に、複数のプロセッサによって処理を分散し、トータルスピードを上げているそうですね。実はアミガでも、システムのポテンシャルを理解し、かつ並列的なプログラムが組める人の手にかかると、ものすごいソフトができたのですが、逆にそうでない人が開発すると、その構造自体がネックになって、ソフト開発が遅れたり、凡庸なものしか作れなかったのです。

ただ、これも開発環境との絡みですね。セガサターンでは、一部で報道されたとおり、マイクロソフト社などのある程度きちんとしたOSを採用すれば、開発環境はだいぶ整うと思うんです。それから、そのOS上で動くオーサリング・ツールですね。これからはもうプログラム云々よりも、オーサリングがソフトのクオリティーを左右する時代になってくるでしょう。3DOなんかも、本体のパワーはあるのにタイトル自身がそれを生かしきってない感があるんです。それと同じことにならないためにも、優れたオーサリング・ツールっていうのは必要なんですね。

また、この問題を別の視点から考えると、ハードが優秀になればなるほどできることが多くなって、そのぶんユーザーも期待するから、下手をすると悪循環に陥るという危険があるんですね。これは現在の〝マルチメディア〞を目指すソフト全般に言えるんじゃないでしょうか。

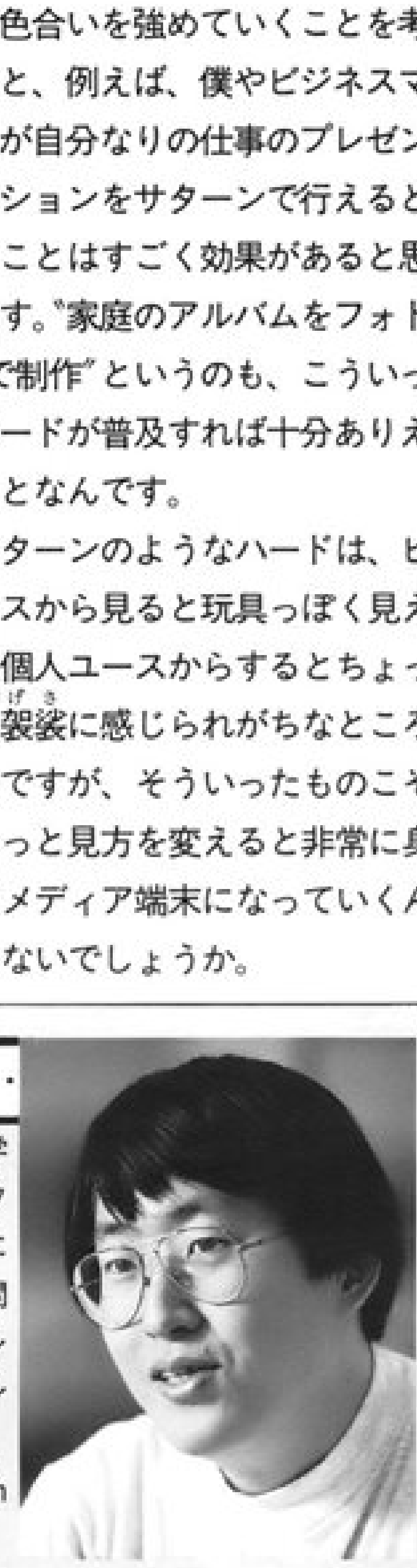
個人が作り手になれるメディア

マルチメディア的な展開の1つで、今まで散々いろんなゲーム機が試みて、やっぱり失敗していたのが通信関係ですよね（笑）。例えば、ROMで店頭販売されるゲームと、通信で遊ぶタイプのリアルタイム性のないタイトルのギャップが大きすぎたっていうのはあると思います。それと、コミュニケーションポートのほうでどこまでサポートできるかという点なのですが、従来型のパソコン通信サービスをやるにしても非常に魅力のある情報を供給しなくちゃいけないのと同時に、ケーブルテレビシステムを利用できるようにするなどの新たな試みをしないことには、本体の基本性能とのギャップがまた開きますよね。

もう1つのマルチメディアの方向性として、フォトCDの活用があります。というのは、ビデオCDや普通のCD-ROMなどもそうなんですけど、あれは個人レベルでは、自分が作り手に回れないメディアなんです。その点、フォトCDは、10,000円も出せばお皿を1枚自分で作れてしまう。これ自体は、今のゲームユーザーにとってあまりメリットはないかも知れませんが、これからホームユース機としての色合いを強めていくことを考えると、例えば、僕やビジネスマン達が自分なりの仕事のプレゼンテーションをサターンで行えるということはすごく効果があると思います。〝家庭のアルバムをフォトCDで制作〞というのも、こういったハードが普及すれば十分ありえることなんです。

サターンのようなハードは、ビジネスから見ると玩具っぽく見えて、個人ユースからするとちょっと大袈裟に感じられがちなところなんですが、そういったものこそ、ちょっと見方を変えると非常に身近なメディア端末になっていくんじゃないでしょうか。

大谷 和利……………………



1958年生まれ。米国オクラホマ州立大学にて機械工学を専攻。帰国後、ソフトハウスMerge、コンピュータグラフィックスプロダクションStudio BCの設立に参画。1986年よりフリーランスとしてMacintosh関連のテクニカルライティング、マルチメディア・プレゼンテーション作成、セミナー講師、プレゼンテーションに関する企業コンサルタンティング活動を開始、現在にいたる。Power Mac 8100/80などMacintosh 7台とNewton MessagePad、3DOなどを所有。



次世代機マシンの権威 **ポリゴン博士**がアナタの疑問にお答えする

SEGA SATURN 48の謎

ワシがポリゴン博士じゃ。すでにサターンをその手に収めた人も、妄想のみが果てしなく広がっている人も読みなさい。土星人もびっくり、今ここにサターンのすべてが見えてくるのじゃ。協力(答)はセガサターンプロダクトマネージャーチームの方じゃ。

Q 発売おめでとうございます。唐突ですが、ずばり目標何万台ですか？

A 1年間で2百万台突破／を目指してGO／ GO／

Q スリーサイズと体重を教えてほしいな

A Wide(幅)260ミリ、Depth(奥行)228ミリ、Height(高さ)82ミリ、体重は1.6キロです。

——カップはCくらいかのう。

Q 好みのタイプは？

A 肌の色が心地よいマットシルバーで、頭の回転が早い人がステキね♡

——こやつ実はナルシストだったんじゃな……。

Q 得意技はなんですか？

A ほとばしる表現力。64ビット級の高速処理により3次元CGや実写映像取り込みなど最先端技術表現を可能にしていることに加え、従来ゲームの表現効果（スプライト、スクロール）も格段にパワーアップしていることかな。

Q ペパルーチョをサターンのイメージキャラクターにするというのは本当ですか？

A イメージキャラクターにするかどうかはわかりませんが、作品が継続するようなビッグキャラになれるよう、大切に育てていきたいと思っています。そんな理由でさっさと続編制作決定／ 映画『バック・トゥ・ザ・フューチャー』のように連作にしてみました。

Q どんなジャンルに力を入れていきますか？

A 特にRPGに力を入れたいですね。

——水面下ですごいプロジェクトが動いているのかも知れんぞっ。

Q なぜRISCチップを2個も使っているのですか？

A 9つのマイクロプロセッサによる「分数処理」を行うなど、高速処理定理の集中管理の必要性からそうなりました。

Q どうして「セガサターン」という名前なのですか？

A ——セガ6番目のハードとして、太陽系6番目の惑星であるSATURN（土星）よりその名をいただいたのじゃ。しつこいようだが悪魔教を興(おこ)したワケじゃないぞ。

Q マークの意味は？

A サターンのソフトがプレイできる機器であることを示す「統一マーク」なんです。頭文字Sと土星をモチーフにして作りました。

——誰じゃ、寄生虫マークなんて言ってるのは？

Q SFっぽいコントロールパネル画面はどうして決まったんですか？

A 次世代機種ということで近未来をイメージしてみました。

——さながら土星と地球を結ぶ宇宙船のコクピットという感じかの。

Q サターンの耐久性は？ 象が踏んだら壊れますか？

A 実験したことがないので誰かやってみて／ でも弁償は絶対しません。

——何？ 弁償しないじゃと!? 助手や／ 実験は中止じゃ、上野から戻ってこいーっ／ （めりっ／）

Q サターンでメダカは飼えますか？ そのまま宇宙に持っていけますか？

A ——水もれせんようにラップをぴっちりと貼っておけばいけるんじゃないかのう。近未来を意識したコンパネじゃから宇宙でも大丈夫じゃろう（ウソじゃ／）。

Q アーケードからの移植はどの程度のタイムラグで発売されますか？

A 半年ぐらい？ もっと早く早くー／

Q プラスワンパックは出ないのですか？

A 今のところ予定はありません。

Q MDソフトのリメイクはどのくらいやってくれるの？

A （ユーザーのリクエスト）×（ラインナップ上の必要性）×1.03……ってとこですか。

Q ソニックシリーズはどうして出ないのですか？ 普通に考えたら第1弾に持ってくるべきかと……

A そんなの当たり前すぎてつまらない。意表をつくのだ／

——今後はどうなんじゃ？ パノラマソニックなんて楽しそうじゃのう。

Q カラオケはいつからできるんですか？ 早く早くー。

A 準備中。もう少し待っててください。

Q 8つのボタンすべてを使うようなゲームは出ますか？

A すごく操作が大変そうだけど、出るんだな、これが。

Q 本体のモデルチェンジやMD2のようなマイナーチェンジをする可能性は？

A 未定です。

——発売早々縁起(えんぎ)でもない／

Q 処理落ちはしませんか？

A ありません。

——（いかん。こめかみに青筋が見えてるぞ。）

Q 「バーチャファイター」の他機種への移植許可（ライセンシー契約）を出すことはありますか？

A 「バーチャファイター」が遊べるのはセガだけだよ。遊びたかったらサターンを買うのだ！
——いたいけな少年少女の中にはいまだにスーファミに移植しろと願っている子もいるらしいがなあ……。

Q しんちゃんは出ますか？

A ——いい子だから目標2百万台を突破してから考えような。

Q カートリッジ方式のゲームソフトは出ないのですか？

A カートリッジがパワーメモリだけじゃひとりぼっちでかわいそうなので検討中です。面白いことができるといいね。

Q ハード同士をつなげた通信対戦の可能性はありますか？

A 検討中です。
——これは非常に楽しみにしているのじゃが……。

Q RGBケーブルは出ないのですか？

A せっかく絵がきれいになったことだし、やっぱりRGBケーブルがないとね……。ただいま検討中です。

Q ポリゴンを使わないゲームは出ないんですか？

A 心配ご無用。ビットマップ好きの人を忘れちゃいませんよ。出ます、出します、出させます。
——何を隠そうワシも2次元コンプレックスで……うーげほげほ。
——教授！　自分が3Dのくせになんてコトを！

Q ペパルーチョの鼻は7ポリゴンというのは本当ですか？

A 数えてみてください。
——うむ、ワシの鼻といい勝負じゃな。

Q 対戦格闘が目玉なのに、どうしてパッドは2個ついていないのですか？

A おや？　僕のには2つ付いてたよ。なーんてウソウソ。やっぱり「バーチャファイター」にはバーチャスティックでなきゃ。ね、そう思わない？
——たーっ、そういうワケじゃったか。してやられたって気がしないでもないが……。スティック2つで…う、予想外の出費じゃ。助手、お前はパッドでやんなさい。

Q 小さなコントロールパッドは出ますか？　今のパッドは子供の手には大きすぎると思うのですが。

A 検討します。子供にも遊んでほしい！

Q パッドにL・Rボタンがついたわけは？

A 多種多様なソフトに対応できるようにつけました。それに流行にのらなきゃと思ってさ。

Q 表示言語の6カ国はどういう基準で選んだの？

A 日・米・欧とワールドワイドなサターンにするため。勉強にもなるでしょ！
——開発者もこれで6カ国語ペラペラになったらしいぞ。

Q カラーリングが増える予定はないのですか？　GGのようにいろんな色で売らないの？

A リクエストが多ければ実現するかも。
——みんな結構色にこだわっとるな……。マットなシルバーに何か不満でもあるのか？

Q カートリッジスロットや増設スロットは将来的にどう使われるのか？

A マルチメディア機能等、多種多様な用途を検討中です。いずれ周辺機器等もぞくぞく発売していきます。

Q サターンでMDやGGのソフトは絶対動かない（エミュレートできない）のですか？

A 今のところそういった予定はありません。

Q サードパーティから周辺装置が出る予定は？

A いくつかのメーカーが開発を予定している模様です。

Q 本体がヘルスメーターに似てると言われませんか？

A それは初耳。ゲームができるヘルスメーター!?　いいかもしれない……。
——だれじゃっ、こんなコト聞いたのは。……あのう怒ってませんか？　顔ひきつってますぞ。

Q ソニーのプレイステーションは結構小さいけれど、セガサターンはどうしてあの大きさになったの？

A いろんなことができるものがいっぱいつまっているから！

Q セガからビデオソフトCDは発売されますか？

A 検討中です。

Q どうすればサターンのサードパーティになれますか？

A 「サードパーティになりたいんですけど」。
「どれどれ……（身体検査中）うーんなかなかりっぱな体だのう。ぜひサードパーティになってください」。で交渉成立！——少し怒らせすぎたかな……

Q アメリカで同時発売しないのはなぜ？

A '95年春がビジネスチャンスと聞いています。海外での前評判も上々です。

Q ウルトラ64が出た時の対抗策は？

A なにしろ、いいソフトをたくさん出して、ユーザーのみなさんに支持していただくことですネ。よろしくお願いします。

Q 音楽CDを入れたらどうなるの？

A 音楽が聴けます。オーディオ機能も結構充実してるよ！

Q 他機種のCD-ROMを入れたらどうなるの？

A 「えー、これちがうもん。まちがえちゃイ・ヤ」とメッセージが出る。
——だんだんプロマネというものがわからなくなってきた……。

Q 「リアル麻雀PV」が出るということは、セガ系ハードのソフトもアレが解禁ですか？

A アレってどれ？　ボクわかんなーい。

Q 暴力や性描写のレーティングシステムはサターンにも導入されますか？

A 現在準備中です。
——何ーっ!?　ってえコトはやっぱりPVはアレが解禁……!?

Q MD、MCD、サターンを同時に使えるスイッチャーみたいなやつがほしいのですが。出す予定はないのですか？

A 予定なし。ごめんなさい。
——ワシはこのデカイアダプタの山をどーにかしたい！

Q マイクロソフトとの提携はどうなったの？　で、結局いっしょに何を作るんですか？

A 本件にかんしてはセガからは何も発表しておりません。
——？　なにやらヒミツのニオイ。

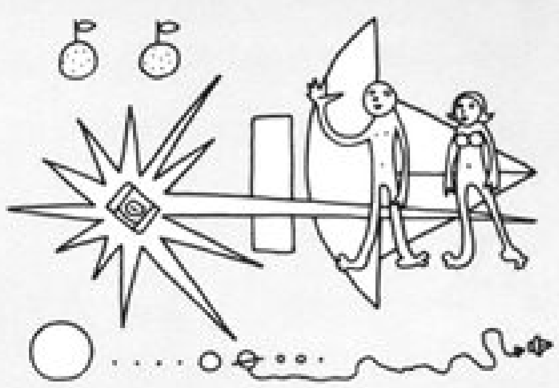
Q 社名のSEGAはどういう意味？

A SErvice & GAmesが合体！　でSEGAなのだ。ホントだよ。
——わしゃまたてっきり瀬川さんという人が作った会社だと思っとったよ。失礼。

発売直前ののっぴきならない時期にも関わらず、丁寧なご回答をくださいましたプロダクトマネージャーの方々、どうもありがとうございましたなのじゃ。

てなわけでちょうど時間となりました～。知りたい謎があったら編集部までハガキを出すのじゃー。

SEGA SATURN USER'S VOICE COLLECTION
土星人探査船 VOYAGER（ボイジャー）



セガサターンを送り込んだ土星人さん達に、セガサターンに対する地球人ユーザーの熱い思いを伝えましょう。つーことで、ボイジャー発進／　なのさ。



Say What?

Navigator : pana(26)

今日はＢＥメガから出張してきましたpanaです。セガサターン購入を前にみなさまココロの準備はいかがでしょうか？　アタシは12月のお誕生日まで待とうかどうか悩んでます。

§早く内定取らんとバイトができない。バイトができないと金ができない。金ができないとサターンが買えない。あああ、どーしたらいいんだ
（愛知県・人生ノイローゼ・22歳）

pana：どう？　決まった？　就職にしろ、受験にしろ、きょーびの子供達はご苦労さまね。自分は楽な時代に済んでよかった。サターンなんていいオモチャなかったけど、昔は…。

§僕の友人は、NEO･GEO CD、3DOリアル、サターンの中でどれを購入するか迷っています。僕は彼に「やっぱ～サターンやって～」とか「たのむ～サターンを買ってくれ～」など毎日のように言っています。クラス37人中セガユーザーは僕１人だけです。どうかみんなにセガサターわンを買せる方法を考えてくだせ～／
（愛知県・長江正幸・15歳）

pana：やっぱり長江クンが１台購入して呼び水にしなきゃさ。餅は餅屋、ゲームはゲーム屋よね、やっぱし。

§ゲームはハードが売れなくてはソフトは絶対に売れません。いくらおもしろいゲームを作っても、買う人間が少なければ、ヒットしたことにはならないのです。ハードではなくソフトで稼ぐのだから、サターンの価格は利益なしか、それに近い価格で売り出してほしい。同時期に出る他のハードはみんな５万円くらいですが、いくら32ビットだろうと高すぎます。同じような性能なら安ければ安いほうがたくさん売れると思います。
（神奈川県・東京エタノール・18歳）

pana：結局5000円の値下げ決定／　はウレシかったけど、その分ってセガのもうけ分だったのかしら……。

§音楽、家電、そしておもちゃルート……。サターンは流通の改善に努めているようですが、もうひとつ考えてほしいのが出版ルートです。もし本屋でサターンソフトが買えたりすれば、雑誌の在り方も変わってくるのでは？　攻略本なども求めやすくなるかもしれないし、やってほしいな。　（東京都・もりたとおる）

pana：私はなにしろいつでもほしいソフト（＆周辺機器）が手に入るくらいに普及してほしいです、マル。

突然！ 街かどサターン①

なんと都内の本屋でＢＥメガを手にしていた人間に直撃インタビュー／
「あなたはサターンを買いますか？」



<都内某工業高校３年生・Ａくん>
「いつか買うと思うけど、金がないからまだダメ。え？　サターン出たらＢＥメガなくなんの？　ＭＤの情報はどうなんの？　それってサターン買えってこと？　買わざるをえない状況に追い込んでるなー。グルなんじゃないの一？」

USER'S DATA
SEGA SATURN 期待のソフト BEST 10

新作ソフトの情報もかなり明らかになり、ユーザーの期待度はどう変わったかな？　ハードさえ手に入ればソフトはお手ごろ価格だし、目移りしちゃうぞ。

順位	ゲームタイトル	データ	POINT
1	バーチャファイター	セガ／11月22日発売／8,800円／ACT／CD	530
2	バーチャファイター２	セガ／発売日未定／価格未定／ACT／CD	402
3	デイトナUSA	セガ／４月発売予定／価格未定／RAC／CD	289
4	真説・夢見館　扉の奥に誰かが…	セガ／12月２日発売／7,800円／ADV／CD	183
5	シムシティ2000	セガ／発売日未定／価格未定／SLG／CD	122
6	ブルーシード	セガ／3月発売予定／価格未定／RPG／CD	102
7	スーパーリアル麻雀PV	セタ／発売日未定／価格未定／TAB／CD	99
8	重装機兵レイノス２（仮）	メサイヤ／発売日未定／価格未定／ACT／CD	91
9	ビクトリーゴール	セガ／３月発売予定／価格未定／RPG／CD	28
10	魔法騎士レイアース	セガ／４月発売予定／価格未定／ADV／CD	68

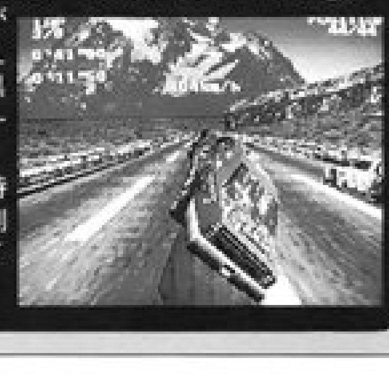
※上のデータのポイントはBEEP! メガドライブ11月号の読者アンケートをもとに編集部で算出したものです。



サードパーティ作品も交えてかなり顔ぶれが変わったランキングだが、それにしてもバーチャ強し／　２も移植決定を聞くやいなやのランクインだ。サターンオリジナルのタイトルにもっとがんばってほしいトコロだが、どんなもんでしょう。

PICK UP／ は～やく来い来い発売日～

●バーチャスティック買うぞー／　持ってけこづかいドロボー／（東京都・斉藤武）●ゲーセンで人気稼働中のデイトナを早く自分の部屋でプレイしたい／　でも６Ｂパッドじゃおもしろくない。やっぱりハンドルがほしい。（徳島県・石川誠）●「ＭＹＳＴ」（24位）と「ＡⅣ」（13位）の移植がウレシイです。パソコンが買えない貧乏人です。（神奈川県・黒柳由美子）●サターンのスポーツゲームに結構期待している。特に「バーチャテニス」は期待大だ。ぜひプロ監修のもとに制作してもらいたい。（静岡県・イガ）



鎮星画廊 GALLERY OF SATURN



東京都・橋本雅義(20)

時事ネタとゆーコトで。この対決にケリがつくのはもうすぐか？ バーチャ2もあるしょ。



神奈川県・イッセイ

なぜかサラのほうがイラスト人気が高いのだ。どして？ ひとえに露出度の差だろうか……。



東京都・おもり(21)

ジャッキーの頭髪の形態に苦労したとか。サラの胸が丸いのを見るとなんかテレちゃうぞ。

突然！ 街かどサターン②

「あなたはなぜサターンに決めたのですか?」



＜有名私立女子大生4年生・S美ちゃん＞「えー、まだ内定とれてないし、ホントはそれどころじゃないんですけどぉ。もう、永久就職の方にしようかなって思ってるんですよ。それで彼がメガドライブ持ってるしで、サターン絶対買うっていってるから、そしたら私もサターンユーザーになっちゃうかなって。彼は今度こそセガを信じるとかなんとか言ってるから…。大丈夫ですよね？ 信じても」――けなげにも彼氏の使いでBEメガを買いに来てた彼女だった。

§ 本誌BEメガを賑わせていたエッチゲー論争だが、次世代機サターンにおいてはどうだろう。販売ルートの拡大やユーザー層の拡大が期待できるので、出てくる可能性はあるだろう。明確に成人指定にして、家電販売ルートに限って売るなどの方法が使えると思う。あとはセガ次第…。

（新潟県・落語のススメ・23歳）

pana：サターンもレーティングシステム確立の準備中だって？ 暴力表現のみの適用なのか、それとも……？

§ 家庭用ゲーム機は新たな世界に突入しようとしている。だがハードの進化に比べ、ソフトは8ビット時代から本質的に何も変わっていない。今だからこそ、日常では体験できないジェット旅客機や潜水艇の操縦が体験できるようなゲームを作ったらどうだろう。子供達が将来そうした職業に就きたいと夢を持つような。売れるかどうかは別として、そんなゲームにこそ次世代機の性能が発揮されるのではないだろうか。もはやゲーム機がゲーム機のままでいる時代ではないのだ。セガがサターンをすばらしいエンタテインメント機へと昇華させることを願っている。

（千葉県・姫井大輔・18歳）

pana：日本の未来をしょって立つ土星人よ大志を抱け！ なんて大ゲサだけど、ホントがんばってほしいな。

§ いよいよ発売ですね。今日テレビではじめてサターンのCMを見ました。中華うま煮に入ってましたよね、あーゆーの……ベビーコーンだっけ。土星人が見たら怒んないのかなあ。

（神奈川県・稲垣ごろこ・21歳）

pana：みんなも見たかな、あのCM。よもや土星人がサターンを作ってるとは思いもよらなかったけど、宇宙人のイメージって、クラゲもどき火星人の頃から全然変わってないような気がする……。私はタケノコの水煮に見えました、あの土星人のアタマ。

というわけで、あの土星人さん達にサターンの感想やなんかを伝えようとゆーことで、このボイジャーにお手紙をたくさんつめこみたいと思います。文字ネタ、イラストなんでも構わずどんどん送ってちょうだいね。じゃ、また。ちゃお。

USER'S DATA

SEGA SATURN 移植希望 BEST10

サターン購入の理由のひとつとしてあげられるのがアーケード、パソコンからの移植実現度の高さ。というわけで今月も早期完全移植を夢見て、移植希望ランキングをどうぞ。「極パロ」は希望がかなったね。

順位	ゲームタイトル	データ	POINT
1	ヴァンパイア	カプコン／VG	162
2	スーパーストリートファイターⅡX	カプコン／VG	117
3	リッジレーサー	ナムコ／VG	84
4	THE KING OF FIGHTERS'94	SNK／NEO・GEO	71
5	ウイングウォー	セガ／VG	62
6	プリンセスメーカーシリーズ	ガイナックス／パソコンほか	45
7	極上パロディウス	コナミ／VG	42
8	ソニック・ザ・ヘッジホッグシリーズ	セガ／MDほか	39
9	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア／FC・SFC	38
10	デザートタンク	セガ／VG	35

※ランキングはBEメガ9～11月号の読者アンケートによるものです。



カプコンが上位を独占！ これまで1位だったスパⅡXを圧倒的差で陥落させたのは同じカプコンの「ヴァンパイア」。インタビューで今後の動向をチェック！



PICK UP！ 願いを聞いてサターン様

●セガサターンの新作ラインナップの少なさにちょっとがっかりだが、こうなったらタイトーとDECOにがんばってほしい。「レイフォース」「メタルブラック」「ウルフファング」がやりたい。（奈良県・璃梅亜Ⅲ世）●無理だとはわかっていても、移植希望と書かずにはいられないファイナルファンタジーシリーズ。サターンで遊びたいというより、みんなに知ってほしいという感じです。（石川県・飯島亜希子）●頼む！「レンタヒーロー」の続編をサターンで出してくれ！ あれほどの完成度の高い人気ゲームをこのまま埋もらせるにゃもったいないっスよ！ さあ、全国に潜む隠れレンタヒーローファン達よ！ 今こそ立ち上がるんや！（大阪府・よしマン）



求ム！同志!?

B級RPGの最高峰「レンタヒーロー」。要望の量次第では……!?

INFORMATION▼

編集部ではセガサターンについてのご意見、ご感想、ご要望、お怒りなどのユーザーの感情のはけ口となるべく企画を進行中です。また、誰よりも楽しくサターンで遊んじゃうための傑作な企画も募集しております。下記のあて先までどんどんおはがきをお寄せください。なお、今回も含め採用された方には図書券（500円分）を、抽選で3名の方にお好みソフト（'94年12月末までに発売されたもの、メガドライブも可）を差し上げます。

※住所、氏名、年齢、電話番号、ほしいソフト名を必ず明記してください。

あて先
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク株式会社 セガサターンマガジン編集部
『VOYAGER』係まで

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだご感想やご意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。

裏側のマークシート欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で塗りつぶしてください。

ハガキはコンピュータで処理を行いますから、キリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

●マークシートの記入例
よい例
悪い例
※印のある質問は次のように塗りつぶしてください。
（例１）
年齢12歳の場合
（例２：今回は使いません）
ソフトの所有本数は？
31本の場合

❶ 性別

①男性 ②女性

※❷ 年齢

❸ 学校・職業

①小学生 ②中学生 ③高校・高専生 ④大学・大学院生 ⑤短大・専門学校生 ⑥予備校生 ⑦事務職 ⑧営業・販売職 ⑨専門・技術職 ⑩管理職 ⑪自営業 ⑫公務員 ⑬アルバイト ⑭主婦 ⑮その他

❹ よく読むコンピュータゲーム情報誌は？ （いくつでも）

①ファミコン通信
②月刊ファミコン通信
③Ｖジャンプ
④ファミリーコンピュータマガジン
⑤メガドライブＦＡＮ
⑥ＰＣエンジンＦＡＮ
⑦ＧＡＭＥ ＯＮ！
⑧覇王
⑨電撃王
⑩電撃スーパーファミコン
⑪GAMEBRAST
⑫The スーパーファミコン
⑬ＢＥＥＰ！メガドライブ
⑭ＥＤ
⑮GameWalker
⑯ＬＯＧＩＮ
⑰ゲーメスト
⑱セガサターン通信

❺ 面白かった記事を、表１からあげてください（いくつでも）。

❻ 面白くなかった記事を、表１からあげてください（いくつでも）。

❼ セガサターンマガジンにどんな情報を望みますか（いくつでも）。

①新リリースタイトルの速報・スクープ
②発売直前のソフトの紹介・レビュー
③発売済みのソフトの紹介・攻略
④メガドライブソフトの情報・紹介
⑤アーケードゲームの情報・紹介
⑥他機種のハード・ソフト情報
⑦ゲーム関係者のインタビュー
⑧ゲーム関連のイベント情報・ニュース
⑨ゲーム関連のグッズ紹介
⑩その他（具体的に）

❽ セガサターンに関する周辺装置や拡張機能で使ってみたいものをすべてあげてください。

①バーチャスティック
②シャトルマウス
③マルチターミナル６
④ハンドルコントローラー
⑤Ｓ端子ケーブル
⑥ＲＧＢケーブル
⑦ビデオＣＤ
⑧電子ブック
⑨フォトＣＤ
⑩通信カラオケ

❾ あなたがもっているハードを表２からあげてください（いくつでも）。

❿ あなたが購入を予定しているハードを表２からあげてください（いくつでも）。

⓫ 買いたいと思っているセガサターンのゲームを、表３から３つまで選んで答えてください。

表１ 本誌記事名

①セガサターンハード徹底解剖
②ALL ABOUT バーチャファイター
③セガスタッフが語るセガサターンの誕生そして未来
④サードパーティーより愛をこめて
⑤INFORMATION
⑥次世代機難解用語解説
⑦サターンからマルチメディア／大谷和利
⑧セガサターン48の謎
⑨VOYAGER
⑩特報 カプコン
⑪特報 ビクターエンタテインメント
⑫特報 コナミ
⑬グレート・チキン・パワーズ
⑭渡辺浩弐
⑮BACKSTAGE OF SATURN
⑯ＭＹＳＴ
⑰麻雀悟空 天竺
⑱ＴＡＭＡ
⑲Wanchai Conection
⑳ＧＯＴＨＡ
㉑真説・夢見館
㉒クロックワークナイト
㉓ゲイルレーサー
㉔セガサターン新作スクランブル
㉕SOFTカタログカレンダー
㉖特別付録 バーチャファイターポスター

表２ ハードリスト

①メガドライブ（２、メガジェットを含む）
②メガＣＤ（２を含む）
③ワンダーメガ（Ｍ２を含む）
④レーザーアクティブ
⑤ゲームギア
⑥スーパーファミコン
⑦ゲームボーイ
⑧ＰＣエンジンシリーズ
⑨ＮＥＯＧＥＯ（ＣＤを含む）
⑩３ＤＯ（リアル、トライ）
⑪セガサターン
⑫スーパー32Ｘ
⑬プレイステーション
⑭ＰＣ－ＦＸ
⑮ウルトラ64（任天堂次世代機）

表３ セガサターンソフト

①GOTHA～イスマイリア戦役～
②RACE DRIVIN'
③PEBBLE BEACH GOLF LINKS
④新・忍伝
⑤ダイダロス
⑥RAMPO
⑦VAN BATTLE
⑧グランレーサー（仮）
⑨Virtual HYDLIDE（仮）
⑩ビクトリーゴール
⑪グレイテストナイン
⑫パンツァードラグーン
⑬ブルーシード
⑭THE 7TH GUEST2 11TH HOUR
⑮上海 万里の長城
⑯ゲームの達人
⑰必殺パチンココレクション
⑱柿木将棋サターン（仮）
⑲囲碁（仮）
⑳デイトナUSA
㉑魔法騎士（マジックナイト）レイアース
㉒バーチャファイター２
㉓マスターズ（仮）
㉔シムシティ2000
㉕バーチャ・ハングオン（仮）
㉖スターケイド（仮）
㉗ダイナミックファンタジー（仮）
㉘リグロードサーガ（仮）
㉙ピンボール アリーナ
㉚ウイングアームズ（仮）
㉛バスケットボール・サターン（仮）
㉜バーチャテニス（仮）
㉝アイスホッケー（仮）
㉞トムキャトアレイ・サターン（仮）
㉟エコー・ザ・ドルフィン・サターン（仮）
㊱ファンタジーアース（仮）
㊲サイドポケット（仮）
㊳ルクソー・カジノ（仮）
㊴BUG！（仮）
㊵スーパーリアル麻雀ＰＶ
㊶X-MEN
㊷ストリートファイター・ザ・ムービー
㊸極上パロディウスだ！
㊹実況パワフルプロ野球'95
㊺アイドル雀士スーチーパイSpecial
㊻サクセスストーリー
㊼スチームギア・マッシュ
㊽ゼロヨンチャンプSpecial（仮）
㊾バーチャレーシングサターン（仮）
㊿三國志Ⅳ
51 A.Ⅳ.
52 ダービースタリオン（仮）
53 ～制服伝説～プリティファイターX（仮）
54 重装機兵レイノス２（仮）
55 慶応遊撃隊（仮）
56 ４Ｄボクシング（仮）
57 メタルファイター MIKU
58 ブレイジングトルネード（仮）
59 USドラッグチャンプ（仮）
60 SUPER301 SQ（仮）
61 VR麻雀（仮）
62 QUO・VADIS（仮）
63 ハイパーダービー
64 Hard Core
65 本格派プロ麻雀 極（仮）
66 THE RAY MAN
67 アローン・イン・ザ・ダーク２

超特報!!

カプコン

セガサターン・タイトル発表!!

カプコン次期主力作品（ビッグ・タイトル）が早くもSEGA SATURNに登場!!

「X-MEN」



年末のゲーセンをにぎわす格闘モノの決定版!!

「ストリートファイター・ザ・ムービー」



実写取り込みゲームの最高峰を目指す



くわしくは次ページへ!



株式会社カプコン
商品開発統括部　コンシューマ制作部
コンシューマ制作一課　課長代理
三並　達也

企画を担当するゲームプランナー。入社当時はアーケード担当だったが、途中からからコンシューマへスイッチ。以後コンシューマ一筋で通している。代表作は、「ストリートファイターIIダッシュプラス」（メガドライブ）、「超魔界村」（スーパーファミコン）など他多数の企画を手がけた。

カプコン2大ビッグタイトル発表!!

開発スタッフSPECIALインタビュー

セガサターン要注目サードパーティーの１つであるカプコンが、本体発売直前のこの時期についにタイトルを発表した。さっそく『セガサターンマガジン』は大阪にあるカプコン本社を訪れ、参入にかける意気込みと、「X-MEN」&「ストリートファイター・ザ・ムービー」という２大タイトルのくわしいゲーム内容をカプコンのコンシューマ制作一課の三並達也氏に聞いてきたぞ!!

「ゲーム誌の移植希望ランキングはいつも見ています」

セガサターンは魅力的なハードです

本誌■すでにサターンの開発機材をいじられているとは思うんですが、どのへんに魅力を感じられますか？

三並■次世代機ということで、優れた部分がかなりあります。ツインCPUやチップ関係なんかですね。あと媒体としてのCD-ROMにも魅力を感じます。ただ、ニューハードということで、ハードの実力を100%出すのはなかなか難しいですね。

本誌■CD-ROMなんですが、御社の場合３DOの「スーパーストII X」が初めてだと思いますが、そのへんはいかがでしょう？

三並■やはり難しいですね。魅力としては、容量的な部分がありますが、逆にCDであるがゆえに、読み込みなんかの問題があります。そのへんのノウハウを、これから集めていかなければいけないと思ってます。ただ、CD-ROMだから遅い、とかいう感覚はないと思いますよ。ハード的にも、以前あったCD-ROMのドライブと比べて、雲泥の差がありますから。そのへんは、我々開発サイドのやりようかなっていう気はしてます。

本誌■他の次世代機も話題になっていますが、それぞれに差別化というのはされているのでしょうか？

三並■現状では、ハードに関して差別化というのは考えておりません。ユーザーさんの層をよく見まして、それに見合ったタイトルを開発していきたいなと思ってます。

本誌■本誌での読者の移植希望の１位が「ヴァンパイア」、２位が「スパII X」なんですが、ここらへんのソフトが将来的に移植される可能性というのは？

三並■今のところは、発表しているタイトルを開発するのに必死なので未定です。

本誌■御社ではこういった雑誌の読者の移植希望とか、参考にすることはあるんでしょうか？

三並■当然参考にしています。我々カプコンが、まず考えているのはユーザーさんのニーズです。だから、雑誌のランキングや移植希望なんかはいつも見てますよ。

本誌■今回アーケードの最新作が、市場に出てない段階で発表されましたが、逆に昔のタイトルを出すという話はないでしょうか？

三並■現状ではありません。ただ、出すとすればメガドライブやスーパーファミコンで出す感覚とは、まったく違うものになると思います。おそらく、同じタイトルで同じキャラクターが出ていても、ゲーム性としては雲泥の差があるという形になるんじゃないでしょうか。そうでなければユーザーに申し訳ないですから。

エイリアンVSプレデター



海外の32Xで発表されているタイトル。国内版やサターン版はあるのか!?

CHECK 1 気になるあの作品の移植はあるのか!?

読者投票による本誌の移植希望ランキングは、カプコンの２大格闘ゲームが上位を押さえている。このうち「ヴァンパイア」はプレイステーションで、「X」は３DOですでに発売されているが、セガサターンでは今のところ予定はない。三並氏の話では、ユーザーの要望次第というが……。

1位 「ヴァンパイア」



登場するキャラクターがすべてモンスターという対戦格闘アクション。アメコミをほうふつさせるキャラクターやなめらかで細かい動きなどで、現在人気の高いアーケードゲーム。

2位 「スーパーストリートファイターII X」



アーケード版「ストリートファイターII」シリーズの５作目。前作「スーパーストII」との違いは、いくつかあるが、隠れキャラ〝ゴウキ〟の存在がいちばん大きい。次世代機では３DOに登場。

ここまで聞いた！ハミダシ情報①
ちなみに今回の開発チームのスタッフは、それぞれ１作あたりスーパーファミコンを作るスタッフの約倍の人数が関わっているとのこと。メガドラでは、いろいろ言われたところもあるけど、まさにカプコンの本気を感じる一幕じゃない？

従来の格闘ゲームを凌駕するソフト『X-MEN』を完全移植！

アーケード版は年末の当社の目玉です！

本誌■「X-MEN」なんですが、まずこのゲームの解説をお願いします。

三並■こちらは12月頃に出るアーケードの最新作なんですが、これの移植という形になります。

本誌■完全移植になるんですか？

三並■はい。アーケード版をほとんど細部にわたって、そのまま再現できるはずです。アーケードで見た迫力とかをそのまま家庭用に持ってこられるんじゃないでしょうか。

本誌■この作品の位置づけなんですが、「ヴァンパイア」で非常になめらかな動きのアクションを実現したのですが、その系譜に近いのでしょうか？

三並■そうですね、逆に「ヴァンパイア」は見た目のスムーズさがウリだったんですが、「X-MEN」はそれプラス「ストII」にもっと派手さを加えたものであると思うんですよ。「ストII」の駆け引きであったり、細かさなどは、「ヴァンパイア」の場合、ちょっと違った形で受け継がれていましたから。今回の「X-MEN」というのは、その中間でどちらの良さも持っていますから、幅広い層に納得してもらえると思うんですよ。

本誌■このゲームが他と比べて違う点というのがあればお願いします。

三並■上に画面とかがさらに用意されてて、高いジャンプができるんです。今まで1対1で横の画面でやっていたのが、上のほうとかも使って遊べるようになってます。だからその分遊び方も変わってきているというところでしょうか。巨大な物体が置かれていたり、空間的な遠近感が出るようになっていたりとか。

本誌■今回資料のほうを見せていただいたんですが、「300メガを超える容量の未体験ワールド」と書いてあるんですが、これは「ストII」などと比べても、多いのでしょうか？

三並■今までで最大ですね。ちなみに「ヴァンパイア」のアニメパターンは「スパIIX」の4倍なんですが、「X-MEN」はそれをはるかに上回ってます。とっても細かいですよ。

本誌■キャラクターなんですけど、何人ぐらい出てくるんでしょうか？

三並■コミックの中にたくさんキャラクターがいるんですが、その中から厳選した12人が入っています。ウルヴァリンとかサイクロップスとかは、すごく人気のあるキャラクターなんで、問題なく選ばれてるんですけど、後は基本的にマーヴルの意向



空中で何度も攻撃を出したり、防御したりすることが可能になり、より奥深い戦いが！

に合わせてます。このうちプレイヤーが選べるキャラは10人ですね。ボスキャラが2人いますから。

本誌■セガサターンへの移植の際に、アレンジはされますか？　例えばボスキャラが使えるようになるとか。

三並■当然家庭用はCD-ROMですから、変えていこうかなと思ってます。例えばデモ的な部分とか。逆にゲーム性に直接関わってくる部分は損(そこ)ねるようなことはしたくないですね。

本誌■移植スタッフなんですが、アーケードとは別なんでしょうか？

三並■一部重複してます。

本誌■現在の開発状況は？

三並■ちょうど開発がスタートしたというところですね。来年中に出せればと思いますが、まだ未定です。

本誌■資料に「『X-MEN』独自の謎のゲージも登場します」というのがあるんですが、これは？

三並■格闘ゲームに関しては、これまでにも特別なゲージってありましたよね。今までだとひとつの技を出すためにゲージを溜めてましたが、今回はたくさんの技が出せるようになっているということです。

本誌■必殺技は、1人いくつぐらいあるのでしょうか？

三並■調整中ですが、「ストII」を凌駕(りょうが)するのは間違いないと。さらに「ヴァンパイア」を凌駕しているのも間違いないでしょう。





CHECK 2 これがカプコンの次期主力アーケードゲーム

「X-MEN」なのだ!!

現在TVで放映中の人気アニメ「X-MEN」が対戦格闘ゲームになった。しかも、ただの格闘ゲームじゃないぞ。開発スタッフはあの「ストリートファイターII」の1作目を作ったメンバーなのだ。当然アニメーションパターンや相手との駆け引きなど、見どころも盛りだくさん。今年の年末にアーケードに登場だ！



背景もこれまでにない変わったものが多いのも特徴だ。当然スーパージャンプをしないと全体像を見ることはできないぞ。



必殺技の類も派手なものが多いが、なんといっても連続技がスゴイ！　例えば相手を上にふっとばしたあと、必殺技で追い打ちをかけ、さらに落下中に投げ飛ばすなんてことができるのだ。

格闘ゲームも次世代へ…………

セガサターン版はどうなる？

アーケード版が登場する前に移植が発表されるという、異例の形になったセガサターン版。ハードの性能などを考えると、グラフィックデータなどはそのままコンバートできそうだから、意外と早い時期に発売されるかも!?

実写取り込みながら膨大なフレーム数やパターン数を実現!!

セガサターンの性能を生かしたタイトルですよ

本誌■「ストリートファイター・ザ・ムービー」なんですが、こちらはどんなゲームなんでしょうか？
三並■ウチのほうで今回実写版の映画を作りまして、これから材料をとった実写取り込み版の対戦格闘アクションゲームです。中で使われるグラフィックは映画とゲーム用に撮ってきた映像を使います。
本誌■開発は国内で？
三並■ええ。
本誌■登場するキャラクターは何人ぐらいでしょう？
三並■現状では「X」までに出てくるキャラは全員出したいんですけど、映画には出てこない人間が若干いるんですよ。一応材料として、別の人間をちゃんと撮ってきてるんですけど、それを使うかどうかは今のところ検討中です。
本誌■よくある実写取り込みのゲームに近いイメージなんでしょうか？
三並■まあ、ハードの性能もありますんで、単純に比較はできませんが、実写ならではのフレーム数やパターン数で、ちゃんとリアルタイムで動いているという感覚に持っていくというところでは、従来のものよりも数段上をいけるんじゃないかと思います。
本誌■この作品は、今までの「ストII」シリーズと比べると、位置づけ的には外伝的なものになるんでしょうか？
三並■まず印象が違うと思うんですよね。ただ、映画が公開されて、ジャン＝クロード・ヴァン・ダムのガイルというのを知っていただいて、セガサターンのソフトをやってもらえば、そのガイルっていうのが、映画で知ったガイルで、思い入れも違うんじゃないでしょうか。十分楽しんでもらえると思いますよ。
本誌■必殺技とかありますが、今回の実写ではどんな感じに表現されるんでしょうか？
三並■うまくゲームのようにごまかして撮ってきました(笑)、というのが正直な答えですね。まあ、結局は切り貼りというか、そう見えるような形で、撮り方をうまく変えまして、実際、例えば昇龍拳が出るような絵になるように、撮ってきてます。だから、ガイルのサマーソルトなどもちゃんと入っていますよ。
本誌■コマンド技の出し方とかは？
三並■波動拳や昇龍拳の操作性を変えたりするなんてことは我々考えてないんですよ。逆にここにプラスアルファできないかと現在考えてます。
本誌■ゲームの操作感はこれまでのシリーズをやっている感じと変わらないと？
三並■逆に変えたくないと思っています。それよりも、今回はどちらかといえば、ビジュアルを見ていただいたほうが、おもしろいんじゃないかなと思います。
本誌■BGMはどうでしょうか？
三並■現在BGMに関しましては、未定です。映画の曲を使うという手もありますし、そのへんは検討中です。
本誌■それでは最後に読者のみなさんに期待をこめて一言お願いします。
三並■次世代機になって、我々やユーザーのみなさんが考えてることの実現可能な範疇(はんちゅう)がすごく広がってきてると思いますが、その期待を裏切らないようにカプコンはどんどんソフトを出していきたいと思います！「ソフトがハードを凌駕する」というのが我々の信念ですから。
本誌■ありがとうございました。

取り込みといえば……



アクレイムから発売中の対戦格闘ゲーム。メガドライブ、スーパーファミコンともに現在「2」まで発売されている人気シリーズは、実写取り込みのリアルでアメリカでは超人気だ。

「モータルコンバット」

カプコン本社取材を終えて……



10月中旬になんとカプコン側から話を持ちかけられた今回の大阪取材。次世代機の中でセガサターンのタイトルだけが、なかなか発表されず心配されていたが、超最新作がセガサターンに移植されるのは、カプコン側の姿勢の高さと見ていいはずだ。今後の続報には超期待していいぞ!!

CHECK 3 このキャラがセガサターンで動く!「ストリートファイター・ザ・ムービー」初登場!!

来春、日本でも公開される映画「ストリートファイター」。この映画をもとにした実写取り込み対戦格闘が「ストリートファイター・ザ・ムービー」だ。ゲームの背景もすべて映画に使われたものを使用するというからゲームのみならず映画も見逃せないぞ。


バイソン(ベガ)


リュウ&ケン


主役はガイル!!
(ジャン＝クロード・ヴァン・ダム)

バルログ(バイソン)、チュンリー、E.本田

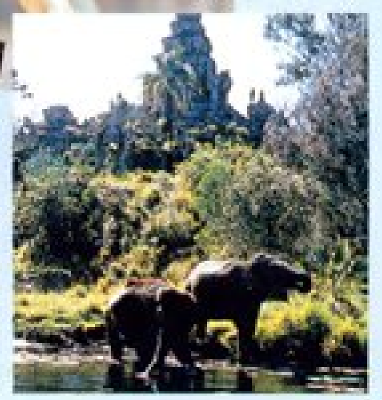



↑ザンギエフ


↑ベガ(バルログ)


↑ブランカ


↑キャミィ



ここまで聞いた！ハミダシ情報②
「ストリートファイター・ザ・ムービー」は、海外市場をたぶんに意識したソフトという気がするんですが……。」との問いに「いや、それはないですよ。あくまで、ニューハードだから、実現できたんです」とのこと。仕上りが楽しみだ。

ビクターエンタテインメント3大タイトル

最新情報



其の一 なんと、いつのまにかアクションゲームに!!

慶応遊撃隊2(仮)

- ●発売日未定
- ●価格未定
- ●ACT

今度はカエルが付いてるハンマーが武器だっ!

MEGA-CDの看板娘、あの〝蘭未ちゃん〟が帰ってくる! しかも、今回はシューティングではなく、横スクロールのアクションゲームになってしまったのだ。驚け!! 開発は順調に進んでいるみたいで、カエル付きのハンマーを手に、ところ狭しと駆けずり回る蘭未ちゃんが、開発機上でしっかりと動いていたぞ。本誌では今後も毎月詳しい情報をバンバン公開していく予定だから、ファンは見逃すなよ!

本・邦・初・公・開・!!



これぞ、正真証明「2」の画面だ! というのはウソ。実は特別に描き下ろしてもらったのだ。ファンはもう一冊買って、切りとり、お守りにせよ!!

「慶応2」開発者インタビュー

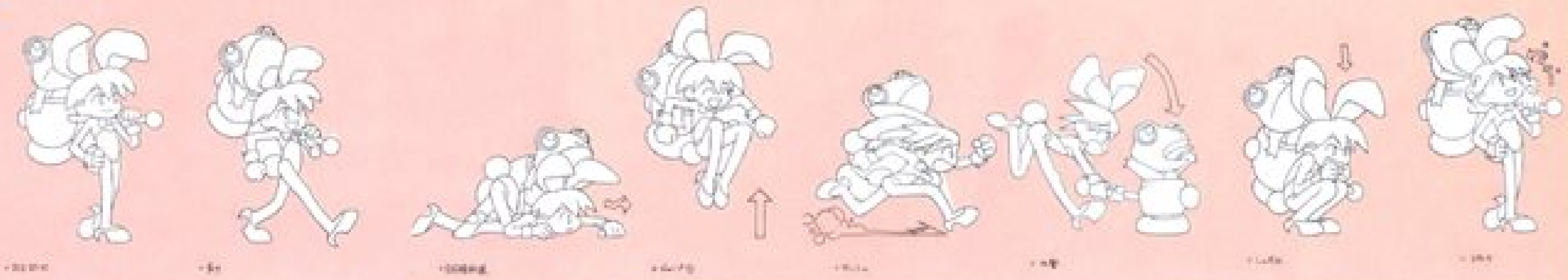
どうして、アクションゲームにしたのだろうか? そのへんを本田氏に聞いてみたぞ。「シューティングだと、やはりキャラクターをじっくり見ている余裕がないじゃないですか。なかなかキャラクターの魅力を出しにくいんです。それが大きい理由ですね。それと、前作で蘭未のキャラが立ったかなという感じになったんで、今回はもっと細かい表情の出せるジャンルにしようということで、アクションになったんです」(本田氏談)。



左からプログラマーの山木氏、ゲームデザイナー&グラフィック担当の本田氏、ディレクターの遠藤氏、応報の前谷氏だ。

アクションパターンはこんな感じに

さっそく入手したアクションパターンの一部を見せちゃうぞ。これ以外にも、スライディングしたり、はしごを登ったりと、とっても多彩なのだ。なおゲームは1P専用とのことだ。



其の二 みくちゃんゲームになる

メタルファイター♡MIKU

- ●'95年夏発売予定
- ●価格未定
- ●ADV

アニメの続きはサターンで見ろ!!

ついにゲームシステムが明らかになったぞ。基本はアドベンチャーながらも、プロレスの試合は、〝ビジュアルシミュレーションバトル〟というリアルタイムの緊迫感あふれるものになるらしいのだ。しかも、バトル中に肉声で敵と会話したりすることもあるらしいというから、かなりアニメチックなノリが期待できそうだぞ。



アニメのワンカットから。気になるストーリーは、TVシリーズの後日談になるとのこと。ビジュアルや声優さんはTVシリーズと全く同じだ。

其の三 めざせポリゴン格闘

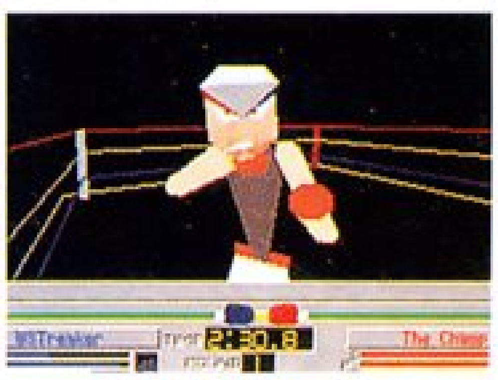
4Dボクシング

- ●'95年夏発売予定
- ●価格未定
- ●SPT

選手エディットもOK

ボクサーメイキングや視点切り替えなどの基本システムはパソコン版を踏襲しながらも、見た目は全く別のゲームになるらしい。一番近いイメージは「バーチャファイター」とのこと。見た目のパワーアップに伴い、コマンド入力によるオリジナル必殺技を追加。より対戦格闘モノのイメージが強くなっているぞ。続報に期待せよ。

さらに進化した画面を作製中



写真はPC－98版「一体五百ポリゴンぐらいを目指したい」というディレクターの遠藤氏。



KONAMI コナミ はこれだ！

極上パロディウスだ！（仮）





実況パワフルプロ野球'95（仮）

SEGA SATURN にグレードアップ移植で1995年春登場！

大ヒット作の移植が2本／まさにコナミのサターンへの姿勢が現れている!! 詳しいお話を、開発を統括する桐田部長に聞いた／

国内の市場を中心にしたラインナップを展開する

編集部　突然の発表でしたが、いつ頃からプロジェクトはスタートしていたのですか?

桐田　夏の少し前からで、本格的に稼動（かどう）したのは9月からです。

編集部　すでに3DOやプレイステーション（以下PS）にはタイトルを発表済みでしたが、それぞれの位置づけや差別化は?

桐田　基本的な会社の方針は、「どのハードにも参入する」というものです。サターンへの具体的な発表が遅くなったのは、要は、ある程度取り組む態勢が整って、開発が進んでからにしたいということでこの時期になりました。位置づけというのは全社的な部分であって、私の立場からは何とも言えないところなんですが……、正直言ってどのハードが健闘するかですからね。今回のセガさんの意気込みというのは非常に感じられるわけですが、どのような層にどれだけ広がりを見せるか。我々は、ヘビーユーザーだけでなく、ライトユーザーにも手軽に楽しんでもらえるラインナップを、国内中心に展開していきたいと思います。

編集部　スタッフはこれまでのメガドラを担当されたチームですか。

桐田　中心はメガドライブをやってきたスタッフですが、それ以外にも社内から集まっています。



サターンソフトの開発を統括する桐田部長（右）と、今年入社しての新人広報・早川さん。彼女は目下「バーチャファイター」に入れ込んでいるとか。セガ担当にはピッタリか!?

100%コンバージョンプラスαを検討中です

編集部　サターンの魅力というのはどこでしょうか?

桐田　アーケードなどから、スペックダウンすることなく100%コンバージョン（移植）ができるということですね。CD-ROMの読み込み時間っていうのはありますけど。

編集部　逆に、サターンで苦労し

極上パロディウスだ！（仮）ってどんなゲーム?

●'95年春発売予定／価格未定／SHT

コナミの往年の名作「グラディウス」の基本システムを継承したコミカル横スクロールシューティング「パロディウス」の続編。今年4月、ゲーセンに登場するやいなや、大好評となった。自機はパワーアップ形態が異なる8人のキャラクターから自由に選ぶことができ、おまけに2人同時プレイも可能というから、プレイ条件は実にバラエティー豊か。洗練されたシステムと可愛いキャラにお笑い、そしてお色気が、心地よいプレイ感を与えてくれる。

サターン版はその爽快感を含めて完全・完璧移植する。もちろんサターン版ならではのオマケ的要素が検討中なのは言うまでもない。



コミカルかつナンセンスなノリが、ゲーム全編を支配する……。



シューティングゲーム初心者対策も万全のゲームシステムだとか。

豪華カップリング仕様だ

さらに嬉しいのが、プレイステーション版同様に前作「パロディウスだ／」が同時移植＆収録されているという点。だから2倍楽しめるってワ



※画面写真はアーケード版およびSFC版のものです。

そうだなというのは？
桐田　現段階だと、2個あるCPUをどう使い分けていくかですね。でも、それも今の段階だけで、実際に1～2タイトルなりを作り上げてしまえば、次からはノウハウもできてくるでしょう。
編集部　さて、今回発表されたタイトルの具体的な内容ですが。
桐田　まず、「極上パロディウスだ／」ですが、PSと同じタイトルということからわかるとおり、アーケード版の「パロディウスだ／」と「極上パロディウス」のカップリングです。と言ってもPS版の移植というわけではありません。アーケードからの100%、ないしはそれ以上のコンバージョンというとらえ方です。「実況パワフルプロ野球'95」はスーファミのタイトルのコンバージョンですね。ただし、サターン版はSFCでも先日発表されたばかりの「2」のシステムを使い、データも最新のものを入れます。音声もCD-ROMのメリットを生かします。
編集部　それ以外にサターン版ならではという要素は入りますか。例えばポリゴンを使うとか……。
桐田　「極パロ」のポリゴン……。だいぶミスマッチだなあ。ある程度、内容的に完成された部分がありますよね、あれは。でも、ひょっとしたら、デモに入ったりするかも。まだ、具体的には両タイトルとも見えないんですが、オリジナルのステージとか、それ以外の要素っていうのは入れていこうと思ってます。そこら辺は、ある程度開発の終盤にきてから、年末ぐらいには発表できそうですね。



開発本部　開発六部　部長
桐田　富和
昭和34年10月生まれ。入社後は営業マンとして活躍する一方、FCソフト「がんばれペナントレース／」('89年)などに企画で参加。'92年4月、メガドライブソフト開発部隊（開発六部）発足にともない、統括部長に就任。MDの全タイトルの他、「ときめきメモリアル」('94)なども手掛ける。

XEXEXが移植される可能性はあるか……!?

編集部　今後のラインアップは？
桐田　アーケードでのヒット作をタイムリーに出していく予定です。
編集部　古い業務用や家庭用の移植、リメイクなどはありますか？
桐田　今は予定がありません。
編集部　では、オリジナルゲームはどうでしょうか？
桐田　それはやっていかないといけないでしょう。サターンの機能を生かしつつ、アクションRPGなど、私達の得意な分野は押さえたい。まだまだハードの特性を研究中なので具体的には言えませんが、視覚的な演出の部分でも面白さを出してみたいし、それ以外にもいろいろやってみるつもりです。
編集部　読者アンケートでは「XEXEX（ゼクセクス）」などが、移植希望の上位に入っていますが可能性は？
桐田　（ニヤリとして）今回は、そういった声にできるだけ応えていきたいと思っています。ユーザーが出してほしいと思うタイトルと、私達が世に送り出していこうというタイトルが合致するように。一番注目されている機種ですから、がんばりますよ。

コナミ株式会社
KONAMI
BRIEF HISTORY

1973年設立。アーケードゲームを皮切りに、MSX（'83年）、ファミコン（'85年）へと参入し、「グラディウス」、「がんばれゴエモン」、「悪魔城ドラキュラ」といったヒットシリーズを送り出す。海外でも「T.M.N.T.」シリーズなどの爆発的なヒットで知名度が高い。セガハードには、'92年12月「T.M.N.T.」でメガドライブに参入し、これまでに10タイトルを発売。年末からは3DOに「ポリスノーツ」、PSに3タイトルをリリース予定。（本社所在地：東京都・港区）


セガユーザーから移植希望の高い業務用ヒット作「XEXEX」。


桐田氏も参加した「がんペナ」。コナミの元祖定番野球ゲーム。

実況パワフルプロ野球'95（仮）

●'95年春発売予定／価格未定／SPT

ってどんなゲーム？

スーパーファミコンで定番野球ゲームの座を得た「実況パワフルプロ野球」。リアルな実名データは当たり前として、魅力的なキャラクターグラフィックと、なんと言っても軽快に喋（しゃべ）りまくる実況中継がプレイを白熱させてくれた。現在「2」が開発中だが、その最新システムと最新データをバージョンアップ移植して登場するのがサターン版だ。

当然、CD-ROMのメリットを最大限に生かし、音声のバリエーションなどに深みが増しそう。それ以外にも次世代機ならではの味付けや特徴が期待できる。

サターンの人気野球ゲームとして、ぜひ定番化してもらいたいね。


基本ゲームシステムはスーパーファミコン版とほぼ同じ。シナリオモード、キャンプモード、ペナントモード、アレンジモード（新設）など、遊び甲斐がありそうだ。


実況アナウンサーが、前作のABC安部アナから太田アナに変更された。ゲーム性には直接関係ないけど、前作を知っているユーザーにとっては、なんとも心憎い配慮だ。

※画面写真はSFC版（開発中）のものです。



セガサターン・サポーター熱烈TALK!

グレート・チキン・パワーズ

今、一番ホットなお笑い2人組、グレート・チキン・パワーズ!! 女子中高生に絶大な支持され、めっちゃウケてるグレチキが、セガサターのラジオ番組にレギュラー出演。毎週土曜9時30分からのニッポン放送「グレチキのトロピカ共和国」を要チェック!!

THE GREAT CHICKEN POWERS

女子中高生とゲーマーを結ぶパイプライン!?

── 10月15日からですね、サターンのバーチャルラジオ「グレチキのトロピカ共和国」。

北原 そうです。ニッポン放送で初めてラジオをやるんで。FMでは経験あったんですけど、まるきり30分しゃべるっていうのは今回初めてで、結構凄かったなあ(笑)。

渡辺 録り直しで30分番組で3時間しゃべってた。でも2回目はうまくなって1時間45分。

── やってみて、どうです?

北原 というか、もうこの人がとんでもないことばっかり言うから、むっちゃ緊張して。

渡辺 いらんこといっぱい言いました。

北原「聞かんでいい」とか。

渡辺「チャンネル替えるんやったら替えろ」とも言いました。

北原 そんなことばっか言ってるから「うわっ、この人ヤバイわ」と思って。で、セガさんに俺がペコペコしてたっていう状態で。

渡辺 僕、7回謝りに行きました。

北原 俺も1回、土下座しました。初回から波瀾万丈やったらどうすんねんっていう感じで。ちなみにこの間セガいうたら凄いですよってやたらほめたわりに、今度は間違えて「SAGA」とか言ってしまいました。

── あの番組の趣旨は、一応女子中高生とゲーマーを結ぶっていうような。

北原 そう、一応パイプラインっていう感じですよね。でもそんなに思いっきり受け止めてないんです。はっきり言ってそんな女子高生とゲーマーを繋ぐんだぁって必死になってもしかたないじゃないですか。だからとりあえず俺達がゲームをやって面白けりゃいいだろうっていう(笑)。

渡辺 そう、だから今はリスナーさんの中でゲーマーさんが少ないんです。

北原 自分達も新しい試みだしリスナーの女子中高生だってゲームをやるっていうのは新しい。だからみんなで新しいことをやろうっていう感じなんですよ。俺達が先に知ってて

ゲーマーさんって、カッコイイやん!

それを教えるっていう感じだと多分つまんなくなってたと思うんですけど、俺達も初めてで新しい感動があってリスナーも新しい、「サターンやメガドライブってそういうもんなんだ」とか発見があるだろうから、そういうのでみんなで作り上げていくって感じが凄くします。

── 日頃というか番組を離れていつもはノリとしてはどうなんですか?

北原 この人のほうが面白いことを言うって感じですよ。だから僕はとりあえずバーっと流れを。僕はだいたいいつも台本を見ながらやってる。こっちは台本を見ずに。

── 暴走してるっていう。(笑)

渡辺 本番前でも足組んで、こうやってガーッと寝てんね。

北原 こんなんで全く対象的ですからね。

── この話があるまでセガとかサターンやメガドライブなんて全然、知らなかった?

北原 いや、僕はゲームセンターで「タントアール」が好きだったんです。

渡辺 でも「タントアール」金かかるもんな。

── 「バーチャファイター」ラジオでやったんですよね。

渡辺 それは俺らはしゃぎ回ってアホみたいにな、ガーッやって。

SEGA SUPPORTER TALK

※プロフィール

グレート・チキン・パワーズ(直訳=偉大なる臆病者の能力):高校時代にコンビ結成。日テレの「天才たけしの元気がでるテレビ」の"お笑い甲子園"で関西地区代表として全国大会に出場し、見事優秀賞を受賞する。今年10月には全国規模のライブツアーを敢行。徹夜組が出るほどの盛況ぶりで全ての会場で追加公演が決定した。ちなみに東京渋谷の公演ではキャパ3000人弱のところに7000人が押し寄せたほど女子中高生に絶大なる人気を誇る2人組だ。現在2人とも高校生なので、仕事と学業の二股をかけ、アイドル並の忙しいスケジュールをこなしている。現在忙しい合間をぬってライブ会場で販売するCDを自主制作中。ポスターもジャケットも全て自分達で作っている。レコード会社からは出す予定は今のところはないそうだ。必ず手に入れるには、ライブ会場に足を運ぶしかない。



THE GREAT CHICKEN POWERS

SATURN

北原　これ、「ダブル・ジョイントパッド　コンボ・サマーソルト」って叫んだわ。俺。

——　最後に一言の話か（笑）。

渡辺　むっちゃ長いもんなあ、技の名前。これ1個、言うてみい。「ダブル・ジョイントバット」やで。

北原　パッドや。

渡辺　似たようなもんや。

北原　でも機能的には何も知らされてないし。

——　サターンでカラオケ大会もできるし（笑）。

北原　ああ、でもサターンに4万いくら。ボックス行ったほうが安い気がしない？（笑）

——　それは確かに。そりゃそうだ（笑）。

渡辺　ゲームもできるし。

北原　あっゲームもできるし家でゆっくりもできるしCDも聴けるしもう何でもできると。

渡辺　そう。何でもできんのや。

北原　何でもできるねんというわけでセガサターンを買おうと。

渡辺　どういうわけや（小声）。

グレチキ風だねっていうのを確立したい

——　話変わるけど歌は新しい試みとして？

北原　いや、前にライブで歌いました。ライブはネタあり、歌あり、お笑いあり、涙ありの。福岡公演の3回目で最後は感動してみんな泣いて帰るっていう。芸能界史上初めてのことじゃないでしょうか。全員泣いて帰った、お笑いライブで。

渡辺　お笑いで泣かしとんのか。

北原　お笑いもできるジャニーズ系っていう感じで見られてるから今はそういう感じで別にいいんじゃないかなって。今はとりあえず新しい場所を確立したいっていうのはありますね、自分達の。だからダウンタウン風、ナニナニ風だねってのと同じで、グレチキ風だねっていうのを確立したいっていうのは絶対あります。とりあえず今は何でもやっておかないとっていう感じでゲームは本当は自信ないですけど体当たりでやっていくしかないと。

渡辺　強そうやなあ、ゲーマーさん。

北原　ゲーマーさんって、でも、よう考えたら一個の分野にすごい必死でがんばってるから、カッコイイやん。

渡辺　じゃあ、俺らのファンになったらがんばってくれるかもしれへん。

北原　えっ、なんて？

渡辺　俺らのファンになるとするやん。メッチャがんばってくれるかもしれん。

PHOTO／大金　彰

◆ライブツアー追加公演
●12/26　福岡・クロッシングホール●12/29　大阪・コークステップホール●1/5　名古屋・ダイヤモンドホール●1/6　仙台・ビーブベースメントシアター●1/8　札幌・ペニーレーン
◆ライブツアー
●12/3・クラブチッタ川崎
●12/18　広島ダイイチ7F



北原雅樹
'76年7月15日生まれ。大阪府豊中市出身。172㎝、56㎏、B型。趣味・部屋の掃除、漫才番組を見ること。特技・書道（六段！）



渡辺　慶
'76年6月16日生まれ。大阪府豊中市出身。167㎝、53㎏、AB型。趣味・アコースティックギター、スポーツ、日当たりの良い所で寝る。



KOZUY WATANABE

セガサターン・サポーター熱烈TALK!

渡辺浩弐

次世代マシンでゲームは、どう変わっていくのか!?
GTV代表取締役ヴァーチャリアン・渡辺浩弐にコンピュータゲームのNEXT LEVELを、そしてセガサターンの今後について語ってもらった。

ヴァーチャリアンが語る セガサターンの今後――

ファミコンから10年、そしてサターンの10年後は

セガサターンは、かなり意義があるマシンだと思うんですよ。メガドライブというのはやっぱり家庭用ゲーム機の第1期、ファミコンやPCエンジンと同じ範疇(はんちゅう)に入ると思うんです。それが「バーチャファイター」をきっかけにセガサターンで家庭用ゲームの第2期が始まると言ってもかまわないと思うんです。

というのは、家庭用ゲームの世界というのはファミコンの「マリオブラザース」とか「ゼビウス」とか、そういったところから始まっている。背景スクロールがあって、キャラクターがあって、そこでキャラクターをいかに動かすか、2次元を組み合わせるだけでできてきたゲームがまずあって、それが現在まで10年間もったんですね。やっぱり、何だかんだと言いながら、今一番最先端の「FFⅥ」にしても、何らかの形でファミコンの初期から延長、進化した形なんです。そこからの進化のバーストみたいなものをアーケードゲームの先端世界でセガがここ数年間、実験をしてきた。ハードのCG処理能力がある次元を超える時に3次元の空間を処理できるんです。要するに3次元のものを2次元の絵に落としていくんじゃなくて、3次元の空間を3次元の空間イメージのままで落とし込む。概念として3次元に設定されてて、つまり自由自在に3次元の空間全体を動かせるというようなゲームというものが可能になり始める。

その時にセガは、3DCGの分野でナムコに追いつき追い越すために、アメリカで最先端のマーチン・マリエッタ社という軍事シミュレーターを作っている会社と提携して2～3年間凄い大変な作業をした。それが「バーチャレーシング」という形で出て、その後「バーチャファイター」という形になった。そのあたりに非常にゲームの新しい夜明けを感じたわけです。これからのセガは3次元ゲームで、今までの考え方の延長というより、今までの考え方をさらにジャンプアップしたやり方でゲームを作っていく時期にきていると思います。

その昔、ゲームセンターで「スペースインベーダー」が出て「パックマン」が出て、そして「ドンキーコング」が出た。あれぐらいのゲームが家庭用でできるマシンとしてファミコンが出た。で、その時点で、実は家庭用ゲームのハードの可能性っていうのはある程度、限定されてしまった。でもその限定された可能性の中で10年間、がんばってきたから良かったんだと思います。2次元の世界を動かして、どういうゲームができるかっていうのを10年間、踏ん張ってやり続けてきた。でも僕は、それをスーパーファミコンの最近の作品あたりでほぼ、やりつくしたかなと。

例えば、たぶん将棋っていうゲームができていく過程で、今の形態が完成するまでに何十年っていうか、数百年ぐらいはかかっていると思うんですけど、家庭用の2次元ゲームは、この10年で落ちついたと思うんです。

で、僕は、第2世代のセガサターン、それから、今、提示されている32ビットマシンの上であと10年がんばれる可能性が残されていると。「バーチャファイター」のもっている可

＊プロフィール

株式会社GTV代表取締役。ハイテク・コメンテーターとして週刊SPA!の「渡辺浩弐のバーチャリアン日記」などで活躍中。著書に「ヴァーチャリアン　嘘つかない」「マザー・ハッカー」などあり。今後の展開としては、「今年から来年にかけての仕事としてはゲームっていうメディアを生かした新しい放送みたいなものにこだわっていきたい。ゲームというメディアは、ものすごくユーザーがマニアックで新しい情報を絶えずほしがる。ゲームの世界のように情報がリアルタイムで、しかもユーザーの速度で走っていて、ユーザーが受け手であり、発信元であるみたいな世界というのは他の世界にないんですよ。それってすごくマルチメディア、ネットワークに向いているわけですね」と語り、現在、次世代ゲームマシンでのCD-ROMマガジンの制作や、IBMのパソコンネット「People」内に開設されたセガ・ゲームステーションのサポートの他、セガFAXクラブでも活躍中だ。



能性、で、見えるものを、あと10年間は、僕は追求できると思います。だから、今から、例えば、セガサターンに向けてゲームを作るとしても５年計画ぐらいのゲームがあってもいいくらいだと思うんですね。10年計画でもいいと思いますよね。それぐらいの可能性があると思います。だから、何ていうんだろう、「バーチャファイター」の可能性をもっともっと堀り下げるべきだと。僕はもしかしたらテクスチャーマッピングまでいかなくてもいいかなっていう。アーケード版「バーチャファイターⅠ」の持っている技術、土俵で、もっといろんなことができるはずです。



HOZY WATANABE

２次元から３次元へのパラダイムチェンジ

次世代マシンで、たぶんゲームを作る才能の質も変わってくるんですよ。やっぱり立体をどう把握するかっていうこと。常に立体でイメージしている人間と、２次元に置き換えて考えないと考えられない人間の、新人類と旧人類にはっきり分かれるわけです。

例えば、アトムとガンダムってもの凄く違う。アトムを描いた人はやっぱり２次元に物事を絶えず置き換えている。アトムの髪形ってポリゴンにならないんです。ところが、ガンダムっていうのはポリゴンになるじゃないですか。で、今の若い子ってガンダムで育っていて立体でとらえている。「スペースシップワーロック」を作ったマイク・セインツと話していたとき、彼は自分の髪形をアトムの髪形にしようとしたんだけど、どうなってるかわからなくて頭にきたって話をしてて「ああ、こいつは鋭いな」と思った。要するに立体で把握するっていう感性です。

SATURN POWER TALK

きっと、メディアの変化によって人間の生理っていうのは変わってきて、我々の世代っていうのは、やたらと文章を書かされたんですね。文章が書ければ頭がいい人だと思われたんでしょう。だから全部、文章に置き換えるんです。文学的に物事を置き換えていっちゃうんですよ。ところが、それを絵でいきなり把握する世代もいるし、あるいは、それを立体で把握する世代もいるわけですね。例えば、あるアイドルがいた時に、今の子供達って、歌詞や写真、耳で聞こえる歌よりも、アイドルをフィギュア化した立体に感じちゃったりするわけです。

「バーチャファイター」のアキラにしても、パイにしても、カゲにしても、サラにしても立体を感じるんですよね。その立体の重さとか、大きさみたいなものを感じる。それは、今までのゲーム、例えば「ストII」というのはアニメの方法論でうまく作り出したゲームだと思うんですけど、その２次元の世界でスプライトをどんどん増やしていく概念では絶対にできなかった。だから、何かこれからのゲームというのは凄くフェティッシュなものになっていくんじゃないかな。エロメディアで例えて言えば、ビニ本とかじゃなくてダッチワイフとか、アイドルメディアに例えて言えば、プロマイドとかビデオじゃなくてフィギュアっていう感性。今は粘土とか積み木で育った人のほうが、絵本とか、お絵描きとかで育った人よりも求められるんです。これからゲームクリエーターというのは、絵がうまく描けるとか、うまい文章を書けるかではなくて３次元空間の中でいかにリアルな動きを追求するか。例えば立方体が一個あるだけでもキャラクターになるんですよ。それが固いとか、柔らかいとか、こいつがグニョーンとこう動くのか、これがカクカク動くのか、という性格みたいなものが、その重力性と空間性で表される。だから、もっと生理的な情報をゲームの中に与えていかなきゃいけない。例えば、ケンカして殴られて痛かったとか、女の子の身体を触ったら柔らかくてドキンとしたとか、あるいはボールを投げたら遠くまで投げるつもりが案外近くにしか飛ばなかったとか、転んで痛かったといった、何か非常に生理的なものをいかに把握するかというようなことです。今後どういう人達が次のゲームを作るのかということが、もう一息で、見えてくるなっていう気がするんですね。

（10月末／GTVにて談）

PHOTO／鬼頭　栄次

“ものすごいマシン”は土星人が作っていた!?

SEGASATURN CF BACKSTAGE REPORT





すでにテレビでバンバン放映されている、セガサターンのCF。あの奇抜な世界は、どのようにして作られたのか？　その舞台裏に迫る！

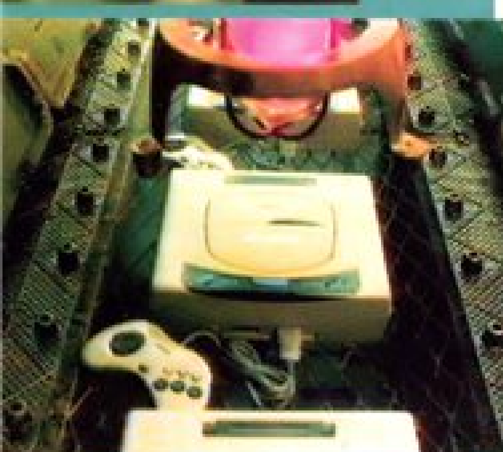
「200万台の売上げを」という基本コンセプトのもと、セガサターンCFのプレゼンテーションは行われた。広告代理店5社から20もの案が出された結果、「セガサターンは土星人が土星で生産していた」という奇想天外なアイデアが採用されたのだ。発案者は、日清カップヌードルや豊島園などのCFを手掛けている宮崎普氏。なるほど、〝意外さ〟という点においては、確かに通じるものがある。

完成したCFも、アイデアに勝るとも劣らぬ出来栄え。壮大さ、華やかさ、そしてユーモア性が実に見事に昇華されている。また、本編の前段階として、一定期間ティーザー編（具体的な内容は伏せたもの）を放映するなど、従来のゲームマシンのコマーシャルにはないスタイルを採り入れている。セガサターンに対するセガの意気込みが感じられる、入魂のテレビ・コマーシャルといえよう。











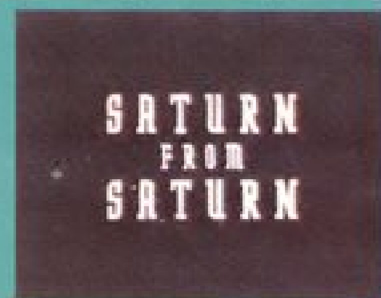


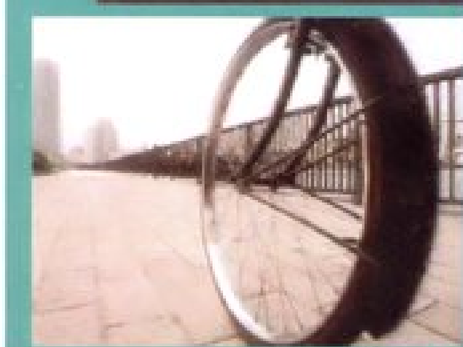


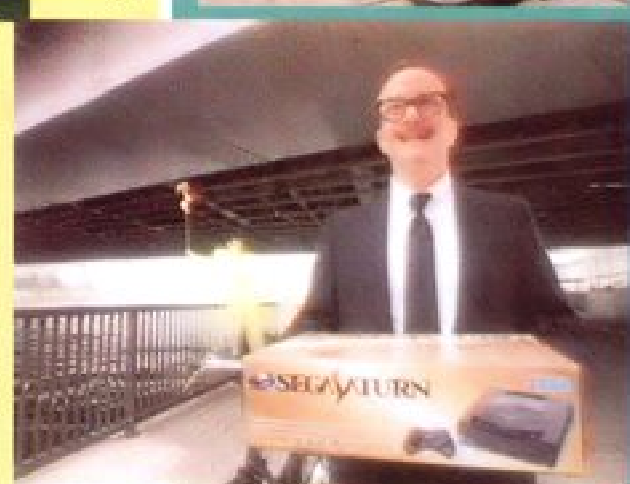
















土星は東京・豊洲にある某運送会社の倉庫に作られた。一回で解体されてしまうのが惜しい。



打ち合せ中の女神様。「土星には女性が一人しかいない」という設定のため、撮影中も厚待遇だったとか⁉



美術スタッフが、土星基地のジオラマを念入りに仕上げる。CFでほんの一瞬しか登場しないのが残念なくらいよくできている。この中にコーンヘッズが詰まっているかと思うと……。



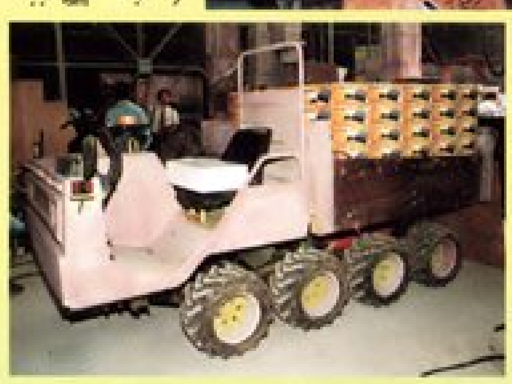
土星人が地球人に変装するために使ったお面！ こんなもの（失礼）で、地球人はいとも簡単に騙されてしまうのかーっ!! 後ろは隅田川（佃島）。



↓後方にわらわらといる顔のでない土星人のエキストラは、約100名の日本人のアルバイト学生。出演者は全部で140人以上。



こちらは顔が出る土星人の方々。大小あわせて20人の外国人俳優が参加している。特殊メイク前でもなかなかの風格をかもしだしている⁉



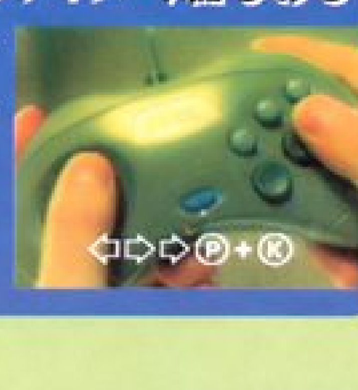
土星のトラック……なのだが、CFでは未登場。もったいない。

放映データ

■制作プロダクション／㈱太陽企画■広告代理店／博報堂■ディレクター／宮崎普■ナレーター／清川元夢■音楽／近藤達郎■出演／Bettina（女神）他

ソフト（バーチャファイター）篇もある

こちらはソフト篇の第1弾、「バーチャファイター」。設定は本体篇を踏襲したものだが、1つの技のコマンドが、テロップ調に表示されるのだ。これも新しい試みか。「10年早いんだよ」は流行るか？　第2弾も登場の予定あり。



SEGA SATURN SOFT REVIEW '94

年内発売ソフトをパーフェクト・レビュー!!



巻頭で大特集した「バーチャファイター」以外の年内発売ソフト８本を一挙に紹介！セガサターンの実力のほどを味わってほしい。

MYST

アドベンチャーゲームは新時代を迎えた

●サンソフト
●11月22日発売
●7,800円
●ADV
●シャトルマウス対応

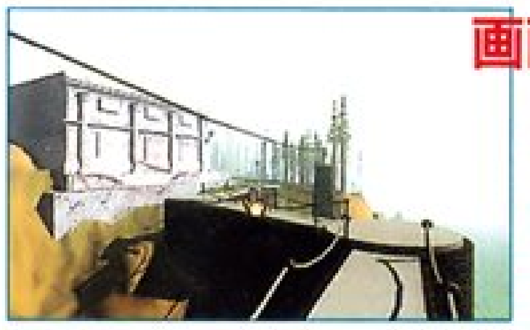
開発者さんから一言

移植作業は時間との闘いでした。夜中の2～3時でも当然のように仕事をしていましたから。朝焼けがきれいでした。ソフトのデキはマック版以上に完成されています。30,000色のグラフィックに短いCDアクセスで、スムーズで美しい「MYST」の世界を体験できます。

「絵」と「音」で展開するインタラクティブアドベンチャー


とにかく動き、喋る。低迷気味だったアドベンチャーゲームも新時代を迎えたのだ。

サターン新作のラインナップでは、「バーチャファイター」に代表されるアクションゲームが幅をきかせているが、決してアクションゲームだけがサターンのすべてではない。もちろん、アクションゲームも好きだが、中にはじっくりと腰を据えてゲームを楽しみたい、という人も多いことだろう。そこで「MYST（ミスト）」の登場だ。この「MYST」、ひとことで言ってしまえばアドベンチャーゲーム。しかし、サターンで出るからにはタダのアドベンチャーではないことは容易に想像できるはずだ。では、何がどう違うのか？　まず、従来のアドベンチャーゲームと比べて大きく異なるのがメッセージという概念がないこと。つまり、これまでのアドベンチャーゲームでは、主にメッセージから情報を得てゲームを進めていく、というスタイルだったのに対し、「MYST」ではそれが一切なく、すべては美しいCG「絵」と、雰囲気のあるBGM&SE「音」によって展開される。つまり、プレイヤーはすべて「絵」と「音」から情報を得、それに基づいて進むべきルートを推理（すいり）し、ゲームを展開していくのだ（本を読むという例外もあるが）。それによって、これまでのアドベンチャーゲームにつきものだった「見る」「調べる」「話す」などという、うざったいコマンド選択は無用の長物となっている。実際の操作も非常に簡単で、基本的には画面中をカーソルで指定（クリック）していくのみ。で、場所によってはボタンを押したり、ハンドルを回したりレバーを引いたり……というアクションが可能になるのだ。プレイヤーがアクションを起こすと、何らかのリアクションがある。まさに、「MYST」はインタラクティブアドベンチャーと呼ぶにふさわしいゲームと言える。

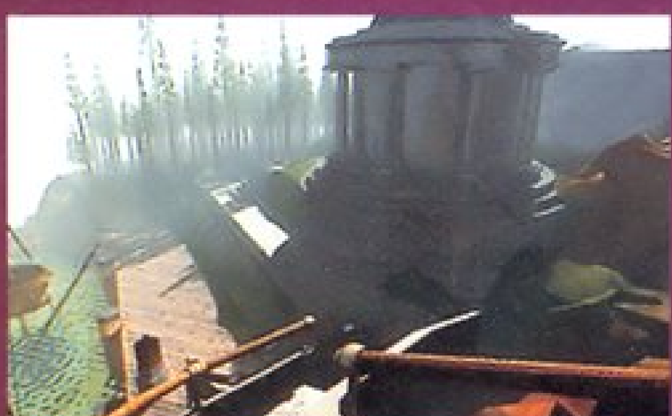

画面中を
画面中央にある「手」がカーソル。ゲーム中に出てくるものすべては、そのカーソルで操作する。


クリックして
自分の進みたい方向へカーソルを向け、クリックすることによって移動ができるのだ。

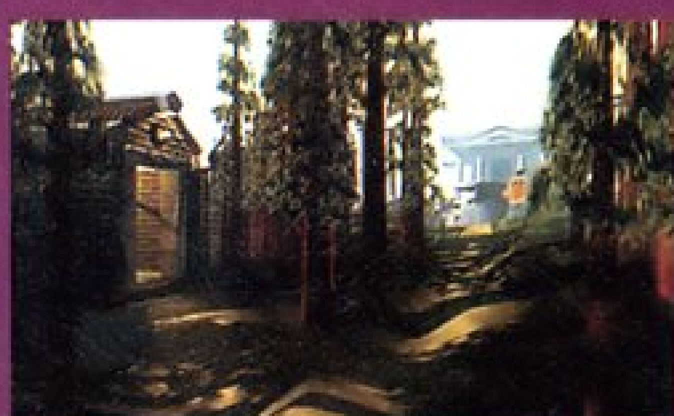

先へ進む!!

道がある限り、同じ要領でどんどん先へ進むことができる。基本はカーソルでクリック、これだけで操作はバッチリだ。

この緻密で幻想的なグラフィックを見よ!!


サンクンギアからの眺め。空気遠近法なども駆使され、実写と見間違えるほどのクオリティだ。太陽光もバッチリ再現。


中には、こういったメカ的なものも多く登場する。当然のことながら、その質感の高さは溜息がでるほどの代物だ。

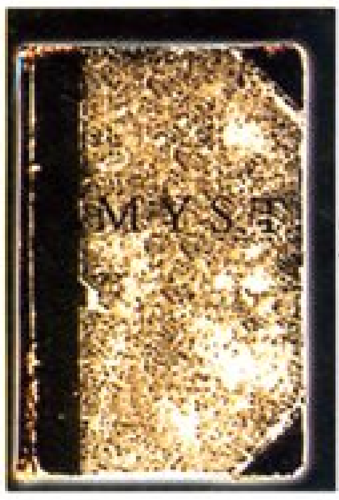

木漏れ日をも表現した素晴らしいグラフィック。ちなみに、すべてはポリゴンにマッピングされたものが基になっている。

パソコン版との違いは？

「MYST」はサターン版がオリジナルではなく、実はパソコン（マッキントッシュ）からの移植になる。当然サターン版もマック版も基本的にはまったく同じものだが、処理速度が異なるためか正直、サターン版のほうが快適にプレイできる。画像処理を得意とするサターンの前では、さすがのマックも……と言ったところだろうか。マック版で挫折（ざせつ）した人はサターン版で再度挑戦するのもいいだろう。


ちなみにこれはマック版。サターン版が決して見劣りしていないことが、これでおわかりだろう。技術は力!?

物語は、ある1冊の日記から幕を開ける……


古ぼけた1冊の日記。ミストの日記だ。そしてこの1冊がすべての始まりとなる。

私は今、港に座っている。この波止場に。カモメが飛び、波が桟橋を叩いている。まるで、オーティス・レディングの歌に出てくるような場所だ。ここは、まさに感傷のかなたにある————。

これはミストの日記の始まり。プレイヤーは、そのミストの日記を読んでしまい本当にその世界に入ってしまうところからゲームは始まる。では「MYST」がどんなゲームなのか説明しておこう。インタラクティブアドベンチャーゲームだということは先程触れたが、肝心なのはゲームの内容。まず、ゲームの舞台は日記の中に書かれている幻想の世界で、最初の舞台となるのはミスト島と呼ばれる小さな島。島の中には不可解なオブジェクトや奇妙な謎が数多く仕掛けられ、建造物こそあるが人は住んでいないという、これまた謎に満ちた島だ。では、この島でプレイヤーは何をすればいいのか？　結論から言ってしまえば、アドベンチャーゲームにありがちな「〜殺人事件」などに代表される、明らかにゲームの最終目的が決まっているものではなく、目的を自分で発見していくこと自体が目的となるのだ。当然、その目的は要所要所で変化し、また複雑化していく。その過程を、そしてこの「MYST」の世界を楽しむことが、このゲーム最大の醍醐味であり、また最大の目的と言えるだろう。

シャトルマウス対応ソフト第1弾!

マック版「MYST」では当然のことながら操作はフルマウスオペレーションだ。ではサターン版はどうか？　というと、サターン用のマウス「シャトルマウス」にバッチリ対応しているのだ。しかも対応ソフト第1弾。とはいえ、もちろんコントロールパッドにもちゃんと対応しているので安心してほしい。


マウスさえあればパソコンと同等の操作環境が手に入る。パッドで操作するよりも、格段にプレイしやすくなるぞ。

ミスト島

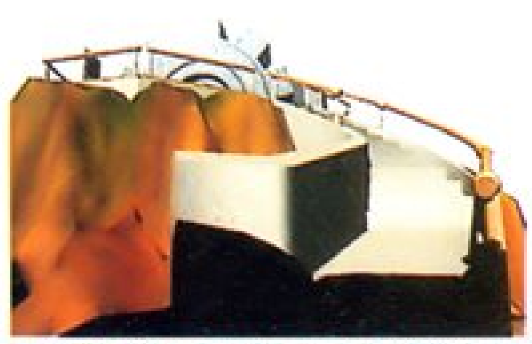
これがミスト島の全景。島の南は港があり、東側には大きな歯車、その向こうには大きな山がそびえ立ち、麓には建造物が建ち並ぶ。西側には深い森が広がり、森の中には大木が天に伸びる……。




立体映像室。「MYST」には仕掛けも凝ったモノが多く、これもほんの一例にすぎない。


ガーデンからライブラリーを眺める。ずっと向こうに観測タワーや、スペースシップが見える。


ガーデンから時計台の方向を眺める。右手に発電室、森の奥にかすかに時計台が見える……。


サンクンギアを見上げる。もちろん階段を上らなければ上へ行くことはできない。

「MYST」はこうやって進めていく



マーカースイッチ
島のいたるところにあるマーカースイッチ。このスイッチが大きなカギを握る。

では、「MYST」を進めていくうえでの心得などを説明していこう。ゲーム開始直後、プレイヤーのいる場所は島の南に位置する港。しかし、ここで多くのプレイヤーは困ってしまう。なぜならたいていのアドベンチャーゲームは、ゲーム開始直後はある程度強引にシナリオを進めてしまい、プレイヤーに何となく雰囲気なり操作感なりをつかませたりするものだが、このゲームに関してはそれがまったくない。それゆえに、ゲームを始めたはいいが何をしたらいいのかまったくわからず、最後には挫折してしまうケースも少なくないのだ。最初こそ歩き回って情報を集めようとするが、しだいに飽きてきてしまい、最後には「やーめた」となってしまう。そうならないためにもアドバイスしておこう。まず、このミスト島は冒険の拠点になる。つまり、ここを中心にして様々な時代(わかりやすく言うと別の島)へと足を延ばし、冒険を進めていくことになるのだ。では、その前に何をするか？　これもバラしてしまうと、まずはこのミスト島を脱出して次の舞台であるセレーネ時代へと足を運ばなければならない(その手順は後で詳しく解説するので、そちらで見てほしい)。問題はプレイヤーがそれに気づくか気づかないかで、それに大きく左右する仕掛けがマーカースイッチと観測タワーなのだ。基本的に、ミスト島から別の時代へ移る時は、あるポイントのマーカースイッチを動作させてライブラリー(あるいは観測タワー)に行き、しかるべき場所から移動……ということになる。覚えておくといいぞ。



気になる場所に何度も足を運ぶのは大切なこと。アドベンチャーの基本だ。

まずは、歩きまわってミスト島の全貌をつかめ

それでは、ミスト島のポイントを解説しながら序盤の攻略といってみよう。要点だけを説明すると、とりあえずゲームを始めたら島を歩き回って島の全体を把握することをオススメする。それが何より攻略への第1歩だからだ。そして、マーカースイッチを発見したら、とにかくONにすること。あとは、怪しいと感じたらチェックは欠かさないことだ。

1 港
HARBER

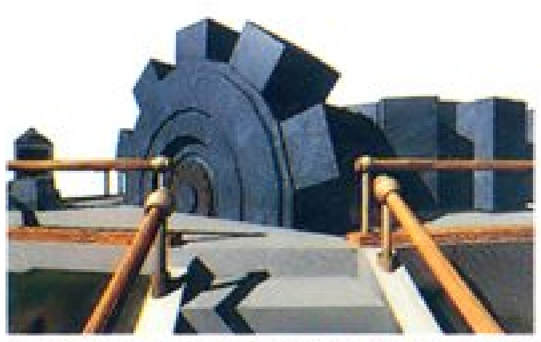
スタート地点。この近くの壁をクリックすると立体映像装置のある部屋に入ることができる。怪しい壁があるはずなので注意深く探してみよう。あと、ここにはマーカースイッチがあるぞ。



向こうにサンクンギアが見え、右手には海原が広がる。立体映像室は、このすぐ左手だ。

2 サンクンギア
THANKN GEAR

大きな歯車がいくつも置かれているサンクンギア。序盤ではあまり意味を持たないが、当然、後に重要なポイントとなってくる。マーカースイッチもあるのでチェックしておこう。



何かを動かしているのか、はたまたタダのオブジェクトなのか。不可解なサンクンギアだ。

3 プラネタリウム
PLANETALIUME

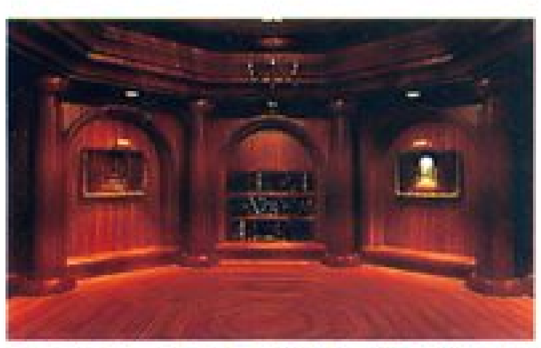
プラネタリウムは、文字どおり星座を観察するところ。中にはポツンとイスがあり、そこで様々な時間の星を見ることができる。ちなみに、ここにもマーカースイッチがあるぞ。



プラネタリウムも後に大きな意味を持ってくる場所の1つ。星座に関係する謎も出てくるぞ。

4 ライブラリー
LIBRALY

おそらく、ミスト島で最も重要な場所がココ。この場所はことあるごとに行き来することになるので覚えておこう。ライブラリーは、中から観測タワーに行けるところもポイントだ。



ライブラリーの中はこんな様子。それほど広くはないが、多くの情報が得られる唯一の場所だ。



観測タワーにはライブラリーからエレベータで。だが、その前に室内の絵に触れることが必要だ。



いろんな意味で重要な観測タワー。当然ココにも何度も足を運ぶことになるだろう。

スペースシップでセレーネ時代へ!

前のページでも少し触れたが、ゲームスタート後のとりあえずの目標は、ミスト島を脱出して次のセレーネ時代へ行くこと。こう聞くと、何だか難しそうで、それまでの行程も複雑になってくるのではないか、と思うところだが、実は全然そうでもないのだ。手順としては、まずスペースシップのマーカースイッチを上げる。次にライブラリーに行きセレーネの日記から５つの音の図を覚える。次にライブラリーにあるマップを操作し、観測タワーから伸びる光をスペースシップに合わせる。すると観測タワーが回転するので、ライブラリー内にある絵に触れて観測タワーへと向かおう。観測窓の反対側にある梯子から59という数字を覚え、今度は発電室へ。うまく出力を59ボルトに合わせ、スペースシップに戻れば準備はOK。あとはスペースシップ内部のスライダーを調節し（ライブラリーで覚えた５つの音の図を参考にする）右手のレバーを引く。アッという間にセレーネだ。


ライブラリーでセレーネの日記を開いてみると、後半にこんなページがあるはず。ただの絵ではない、重要なヒントなのだ。


出力を59に合わせるには、左側の１番目と３番目、右側の３番目と４番目を入れてやる。オーバーさせると厄介だぞ。



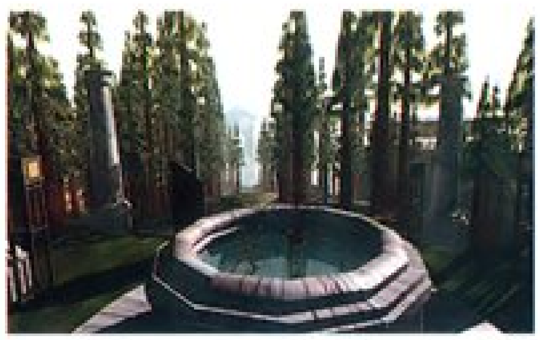
コックピットのスライダーを調節してやり、レバーを引くとスペースシップは動き出す。セレーネ時代は目の前だ。

［ミスト島脱出までの最短フローチャート］

港
▼
スペースシップ
▼
ライブラリー
▼
観測タワー
▼
発電室
▼
スペースシップ
▼
セレーネ時代へ

5 発電室周辺
ERECTRIC ROOM

ライブラリを背にして進んでいくと、ガーデンがあり、右手に発電室、奥手に時計台がある。その中でも序盤で関係してくるのは発電室のみだ。関係ないが、このあたりの景色は特別美しい。


ガーデンも序盤ではあまり関係ないポイント。ただ、マーカースイッチがあるので忘れずに。


発電室。ここからスペースシップを動かすのに必要な電気を送る。マーカースイッチもあるぞ。


時計台も後に重要な役割を果たす。もちろん、時計台への道も開かれるので大丈夫だ。

6 スペースシップ
SPACE SHIP

ライブラリーから右折してまっすぐ行ったところにある。要はセレーネ時代へ行くための乗り物だが、電気を送ってやらないと動かすことはできない。マーカースイッチもあるのでチェック。


島の外れにポツンと設置されたスペースシップ。セレーネ時代へ行くことしかできないのか!?

7 ログキャビン
LOG CABIN

時計台から森の奥へ行ったところにあるのが立派なログキャビン。室内にあるガス炉など、何か謎を解くカギがあるのは確かだが、しばらくは関係のない場所とも言えるだろう。


中には大きなガス炉が設置されている。ハンドルを回すとガスは出るが、火種がないとダメだ。

8 大木のエレベータ
ELEVETOR

ログキャビンの裏手あたりにあるのが大木のエレベータ。エレベータといっても、当然あるイベントをクリアした後でないと乗ることはできない。これに乗るとどこへ行くかはお楽しみだ。


天まで伸びているかのような大木のエレベータ。序盤では無縁だが、後半になると……!?

MYST



麻雀悟空　天竺

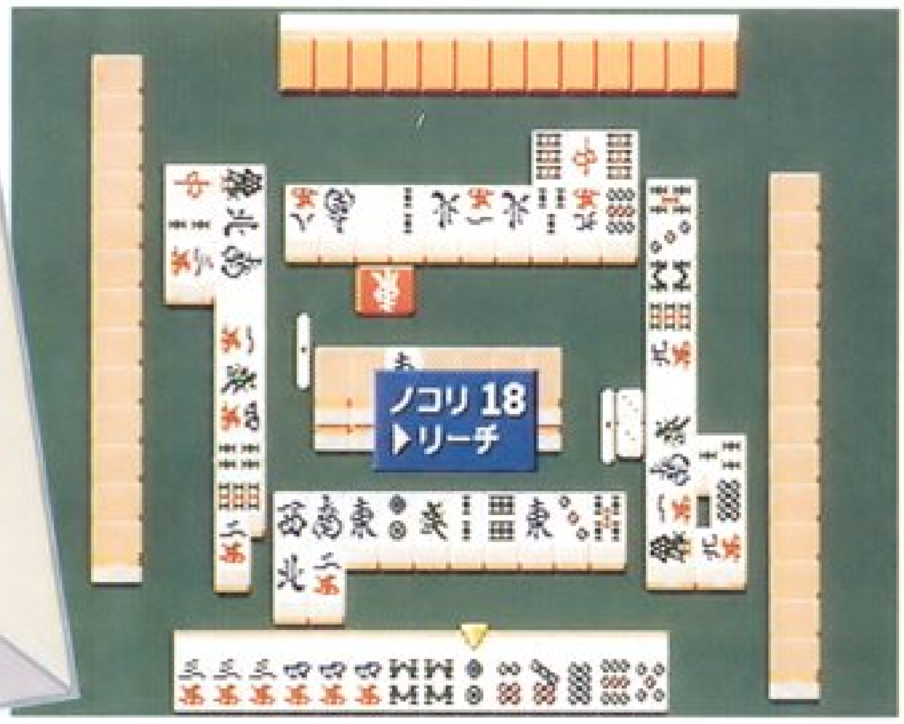
次世代マシンの麻雀は、まずコレ

- シャノアール／EAV※
- 11月22日発売
- 5,800円
- TAB
- CD-ROM

開発者さんから一言

セガサターンの記念すべき発売日になんとか間に合わせることができました〃　これで「麻雀悟空」も、名誉ある（？）本体同時発売ソフトの仲間入りです。めでたし、めでたし。「さすが32ビット機〃」という、洗練された麻雀思考ルーチンをお楽しみください。

なぜ妖怪達と卓を囲まねばならないのかをこの冬は考える



八戒　ねえ悟浄、きみセガサターン買う？
悟浄　あたりきしゃりきの、こんこんちきよ。何てったって次世代マシンの最有望株だもんね。遊べるゲームも、従来のコンシューマーゲーム機では表現しえなかった迫力や臨場感満載のソフトが初期段階からラインナップにあがっている、ゲームマニアにとっては垂涎もののハードである。
悟空　コラ、お前は東スポの「プロ野球選手・こんな男に抱かれたい〃」の文体か。
八戒　あ、悟空さん。いらしたんですか。
悟浄　今、セガサターンについてこのブタと話していたんですよ。やっぱりボクはまず本体と一緒に「バーチャファイター」買うでしょ、それから「パンツァードラグーン」もほしいなあ。あと「デイトナUSA」……。
悟空　ちょっとまて。お前何か肝心なものを忘れてやいないか？
悟浄　そうそう「ブルーシード……」ポカ〃
悟空　ばかもの〃　オレたちが登場するセガサターンのソフトがあるだろうが〃
八戒「麻雀悟空　天竺」ですね。
悟空　そのとおりだ、ブタ。偉いぞ。
八戒　これって、同名タイトルがパソコン版でもありましたよねえ。それもかなり前から。
悟空　うむ。つまりこのソフトは移植モノというわけだ。
悟浄　移植モノったって、結局やることは麻雀なんだけどね。
悟空　お前ちょっと黙（だま）っていろ。このソフトはなあ、美少女だの脱ぎだのストーリーだのと軟弱化が進んでいるコンピュータ麻雀ゲーム界にあって、正統派路線を貫（つらぬ）き通している数少ないタイトルなんだよ。プレイモードは、1局だけ楽しめる〝フリー対戦〟と、ひたすらプレイして級位（段位）を上げていく〝修行の旅〟の2つ。どちらも、アイテムやイカサマ配牌といった小細工のない真剣勝負だ。特殊な役（食いタン、二盃口など）の有無や進行上の細かいルールは自由に設定でき、フリー対戦では指導者のアドバイスを聞けるから、初心者も麻雀オヤジも存分に楽しめるってわけだ。
八戒　プレイヤーは、ワタシたち西遊記カルテットの中の1人になりかわって、牛魔王や金角、銀角といった妖怪たちと対戦するって

記事とゲームに登場の面々



悟空
花果山頂の石から生まれた猿。天界で悪さをしたため、五行山に閉じこめられるが三蔵に救い出される。この設定はゲームには何の関係もない。



八戒
前世は天河の天蓬元帥。酒を飲み、酔って悪さをしたため、下界に流されてブタに生まれ変わった。この設定はゲームには何の関係もない。



悟浄
もと霊霄殿の推薦大将。瑠璃の皿をうっかり落として割っちゃったため、流沙河に流された。この設定はゲームには何の関係もない。



三蔵
前世は釈迦如来の第二の弟子、金蝉子。生まれ変わって陳光蕊の子となった。そんで天竺への道を歩む事に。この設定はゲームには何の関係もない。



キャラクターの音声はステレオ処理されている。つまり、上家の声は左、下家の声は右から聞こえてくるのだ。



ルール設定画面。修行の旅モードでは、場所によって固定ルールがあるので、頭に入れておこう。



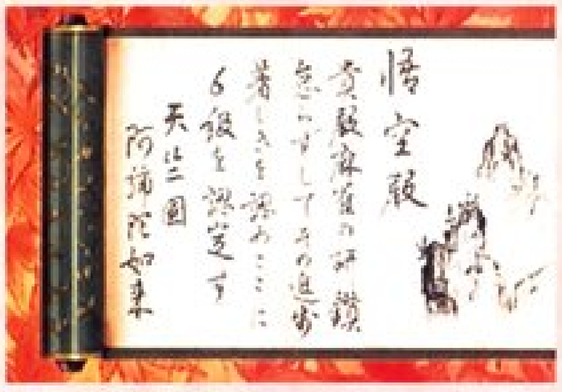
フリー対戦では、対戦相手の妖怪の中から指導者を選ぶことによって、捨て牌や鳴きの有無を教えてくれる。これは親切。

　※EAVはエレクトロニック・アーツ・ビクターの略称です。

解説 修行の旅モード

弟子達が本文でゲームを紹介している間に、私、三蔵法師が修行の旅モードについて詳しく説明しよう（牧瀬みたいな顔じゃなくてすまぬな）。このモードには、レベルが2段階用意されている。初級は7級から1級を目ざし、上級は1級から名人位を目ざすのだ。プレイヤー諸君の腕前によって、どちらかを選ぶように。ゲームを開始すると、全体マップ画面が表示される（右は上級用）。それぞれの国には対戦相手の妖怪が3人ずつ控えているので、まずは対局。それぞれの国では勝利条件が異なるので、「どうしたら勝てるか」を常に念頭に置きながらプレイすること。誰かが勝利条件を満たした時点でその国での対局は終了し、プレイヤーには順位に応じた経験値が加算される。そして次の国に移動し、新たなメンツと対局……を延々と繰り返す。そうして獲得していった経験値が一定量に到達すれば位がひとつ上がる、という寸法なのだ。ひとつ注意せねばならぬのは、対局の途中で棄権、すなわち逃げた場合は経験値がマイナスされるという点だ。セーブ箇所からのやり直し、といった小細工もセーブシステムの都合上不可能。名人位への道程は、容易なものではないのだ。どれ、最後のほうぐらいは、本文にも登場してみようかの。





級位（段位）が上がった時に表示される認定証。阿弥陀如来お墨付きの麻雀位認定証って……。

初級に登場する雀士達

傲来国



それほど手ごわいメンツではない。のびのび打とう。余談だが、地湧夫人からアガると妙に気持ちいい。

烏鶏国



金角、銀角のきなくさい関係も気になるが、この国では霊感大王の風貌（と声）に圧倒されるだろう。

車遅国



最後の国だけあって勝利条件がキツい。羅刹女の調子が鍵だ。この国の対局が終了すると最初に戻る。

ことなんですが、妖怪にはそれぞれ打ち方に特徴があるので、なかなか一筋縄ではいかないんですよね。

悟浄　それはいいんだけど悟空の兄貴、なんでセガサターンを買ってまで妖怪と麻雀しないといけないんですかねえ。ボクにはその必然性が感じられないんですが。

悟空　そ、それはだな、つまり、麻雀の本場の中国を舞台に……その、西遊記という代表的な物語をベースに……って、そんなこと知るかよ!!　ムキーッ!!

三蔵　これ悟空、悟浄をそんなにぶつでない。

悟空　は、お師匠さん。だってコイツが……。

三蔵　たしかにセガサターンで正統派麻雀とは少々地味かもしれぬ。だが、実際にプレイしてみればわかると思うが、対戦相手の思考時間がとても短く、ゲーム全体のテンポが非常によい。従来のパソコンやゲーム専用機ではこうはいかぬだろう。

八戒　それに加えて、音声関係も充実していますね。キャラクターによって声が違うのはもちろんのこと、語彙自体も多いですよ。アガった時の笑い声なんかは、得点によって、〝含み笑い〟と〝高笑い〟の2種類ありますしね。それでいてCD-ROMのアクセス時間はまったく気にならない。こういった演出を効果的に表現できるあたり、さすがは次世代マシンという感じですね。

三蔵　まったくブタの言うとおりである。わかったかの、悟浄。

悟浄　はあ、だいたいは。でも「なぜ妖怪と……」という部分はいまだもって。

三蔵　そ、それはだな、つまり、麻雀の本場の中国を舞台に……って、そんなこと知るかよ!!　ええい悟空、ブタ！　悟浄を存分に懲らしめてあげなさい!!

悟空・八戒　アイアイサー。

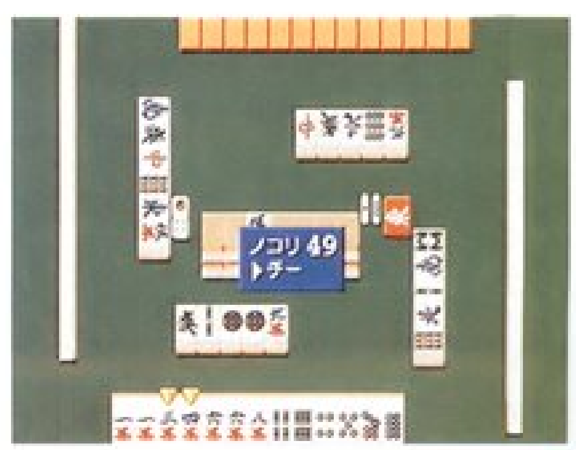
三蔵　やれやれ……。まあ、こういった〝定番モノ〟は、どの機種にも必要ってことだな。



アガった者は満面の笑みを浮かべ、点棒を失った者は意気消沈の表情となる。感情移入度アップってヤツ？



成績データや修行の旅モードの結果は、1試合終了ごとに自動的にセーブされる。ファイルは4つというわけ。



使用するキーが少なく、ゲームテンポも良好。セガサターンの高速処理能力を手軽に体験するなら、コレか!?

TAMA

それでも私は箱型コントローラー発売を切に願う

●タイムワーナー インタラクティブ
●11月22日発売
●5,800円
●ACT

開発者さんから一言

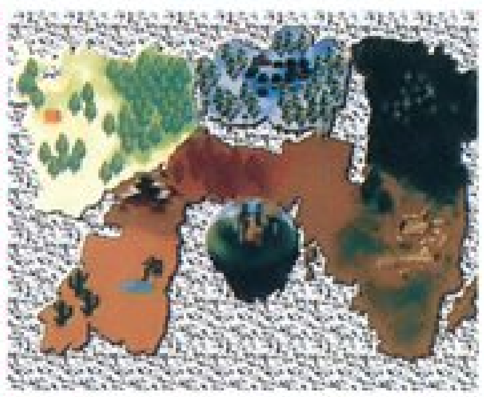
「TAMA」は心穏やかにプレイしてください。LIKE A 坊主の境地ですね。そうすればあまたの苦しいトラップさえも許せてしまうでしょう。そして、その先に見えるのは、"美しいライン取りによる神々しいまでのプレイ"。これこそが、「TAMA」プレイの本道なのです。

シンプルながらも斬新な「玉転がし」ゲーム

先頃、社名を変更し、気分一新した「タイムワーナー インタラクティブ」が放つサターン作品第1弾は、なんと玉転がしゲームだ。このように一言で片づけるとそれまでだが、実は単純ながらも奥の深い内容なので、幅広いユーザー層に推薦できる「珠玉（しゅぎょく）」の作品と言えよう。ゲーム内容は、箱型フィールドを傾けて、青い「たま」をゴールまで転がすだけなのだが、行く手には罠や仕掛けがギッシリ詰まっているので、頭と指先をうまく使って切り抜けよう。見事に全6ステージ（各5面）をクリアし、君の手で「たま」の世界を救うのだ！



タイトル画面でニッコリしているのが、主役の「たま」だ。



環境が全く異なる6つのステージを、ひたすら転がして突き進め。



無難な企画のゲームばかりでウンザリのゲーム業界に、喝を入れるために現れた(?)斬新な作品。それが「たま」なのである。何はともあれお試しを。

高等生物「たま」の世界に起こった事変とは？



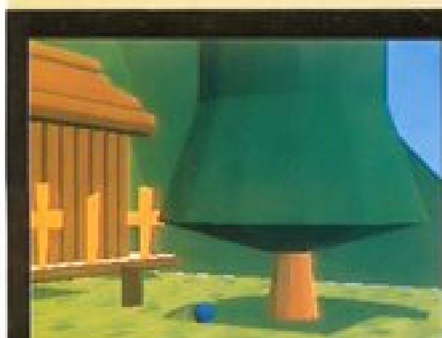




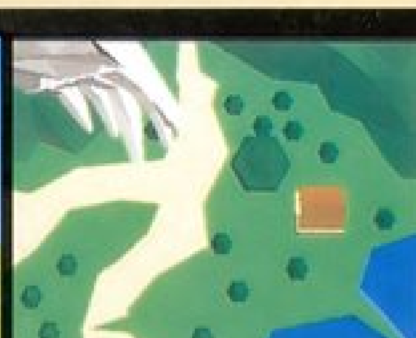


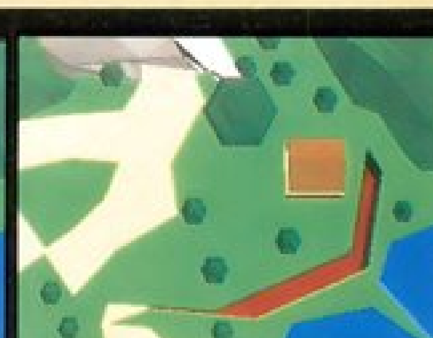


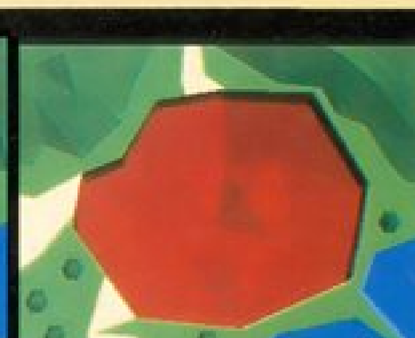
「完璧なまでに真円に近い僕の流麗なるボディは、ギロチンのせいでまっぷたつになった。今まで数えきれないほど罠に引っかかったが、これほど悪辣（あくらつ）なのは久しぶりだ。もっとも、こんな姿になったところで、一瞬後には元どおりに復活する体質だから、僕が激痛にさえ耐（た）えればなんてことはない……。おっと自己紹介が遅れてすまない。僕は「たま」。君達とは別の次元に住んでいる。えっ、この体かい？ ああ、あまりにもシンプルなんで驚いているようだね。僕らの肉体が丸いのは、進化の過程で無駄な部分がなくなって、究極の域に到達した結果なんだ。これでもちゃんと移動できるし、手足などという不細工な物をぶら下げた（失礼）君達にひけをとらないくらい、いろんなことができるんだよ。そこにあるログハウスも僕が設計から建築まで手掛けたんだ。どうだい、美しいだろう。どうやって作ったかって？　それは秘密。なにしろ今は「あくだま」を追いかけるのに忙しいから……。奴は大昔に僕のご先祖様が封印（ふういん）したという、悪のエナジーの塊なんだけど、つい最近いきなり復活しちゃってさ、その原因の究明に僕が乗り出したって次第。こうしている間にも、あいつが僕らの世界をめちゃくちゃにしているかと思うと、頭が憤怒で燃え上がりそうだよ。何？　僕の頭はどこかって？　そういう質問は後にしてくれないか、もう制限時間が切れそうなんだ。じゃあ、そろそろ行くからまた別の機会に会おう！」







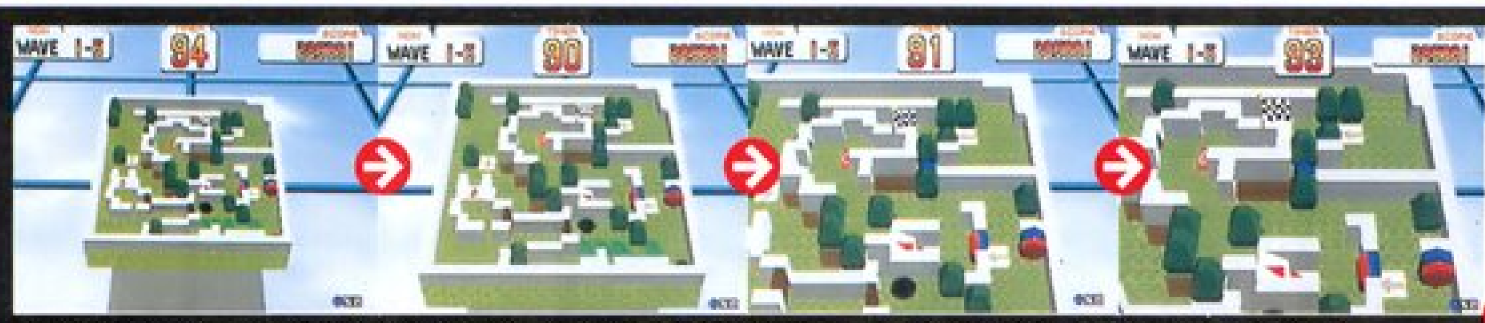




キーワードは拡縮・回転・傾斜の3Kだ?

この3つをいっぺんに使うとかつてない感覚が眼前に!

拡大・縮小



AかCボタンを押すと、画面の拡大だ。フィールドの形や周囲の状況に応じて、自分なりに見やすいサイズにしよう。

回転

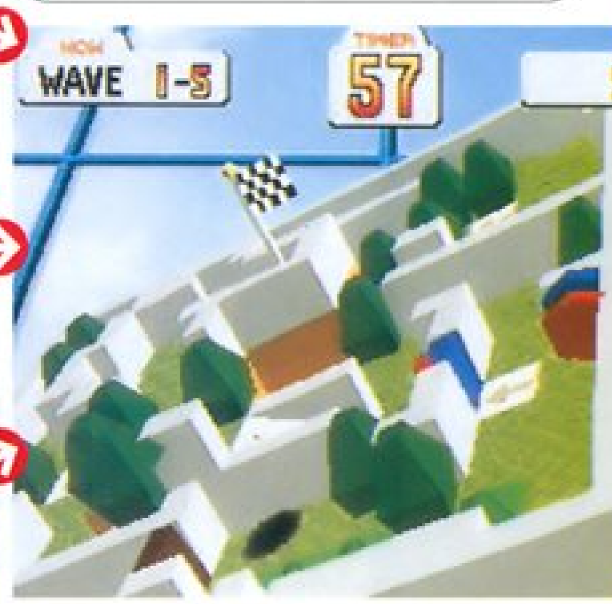


LかRボタンを押すと、フィールドを左右に回転。ただし、見た目の傾きはそのままなので、プレイ時は混乱しないように。

傾斜



方向ボタンを押すと、その方向にフィールドが傾く。最も重要な操作なので、初心者はまず微妙な角度に傾けられるように練習だ。



そして拡縮、回転、傾斜と、3種類の操作をフルに使ってプレイすると、このようにかつてない感覚が味わえるのだ。写真ではただの箱庭に見えるかもしれないが、自分で動かしてみるのとではインパクトがまるで違うぞ。特に後半のステージなんかもう!

操作はもとよりルールもシンプル! 即日遊興可能作品!

ここまでの解説で、だいたい「たま」の内容はつかんでもらえたと思うので、今度はゲームそのものの流れを紹介していこう。と言っても、操作と同様、こちらもかなりシンプルだから、肩肘はって読まないように。

それと、すぐに役立つ有効なコツを2つ載せておくから、購入予定者はとりあえず目を通しておこうね。



←開始直後に、まずプレイヤーである君にアルファベット5文字以内で粋な名前をつけよっ。なお、何も入力しないと自動的に「PIZZA」になるぞ。そして、ステージ前のメッセージとフィールドの略図を見たらプレイ開始!



→ゲームが始まったら、3つの操作を駆使して制限時間内にゴールへ導こう。各ステージに1頭だけ存在する「牛」に「たま」をぶつけたら、ミスしないでゴールへ行くと、ボーナスステージに入れる。全部の食べ物を取ればスコアがアップ!

TAMA コラム① 超絶技巧・ショートカット

時々、ゴールまでの道のりに関係ない場所に無意味そうなバネなどがあるが、この中にはショートカットが可能なものも混じっている。ショートカットとは、本来の道のりを無視して、一気にゴールまでの距離を縮める技のことで、これを使うとかなりタイムを短縮できる局面もあるぞ。例えば……。



ショートカットは、主に「でこぼこ床」を利用して行う。この床に勢いをつけてから転がりこむのだ。

↓床をジャンプ台代わりに飛びあがって、ゴールの手前に落ちれば成功。ショートカット用の仕掛けが意識的に配置されている時もあるぞ。





↑しかし、床への進入角度を間違えるとフィールド外へ落下することも多々ある。哀れ!

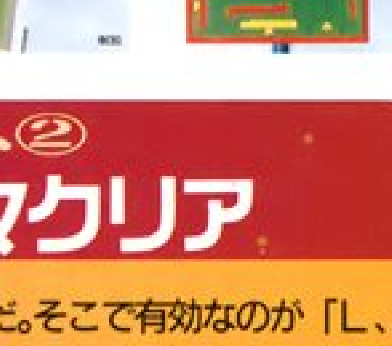
TAMA コラム② ボタン2つで楽々クリア

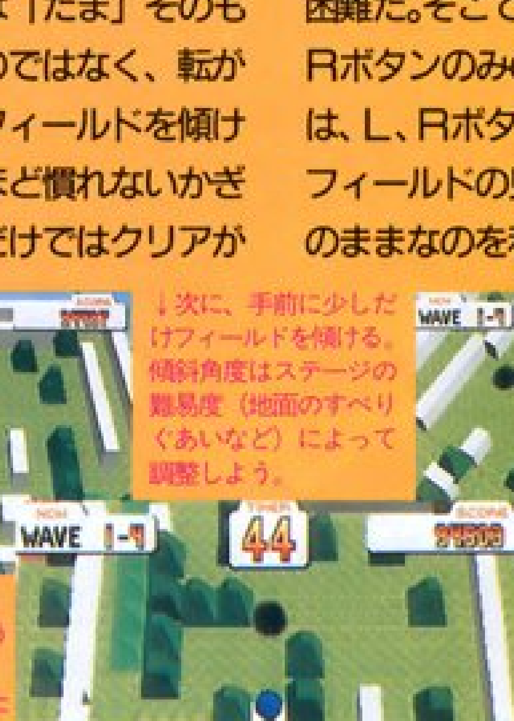
このゲームは「たま」そのものを操作するのではなく、転がしたい方向にフィールドを傾けるのだが、よほど慣れないかぎり方向ボタンだけではクリアが困難だ。そこで有効なのが「L、Rボタンのみの操作」。具体的には、L、Rボタンで回転しても、フィールドの見た目の傾きはそのままなのを利用するのだ。



↑ゲーム開始直後は、フィールドがこのように水平な状態なので、何も操作しないと「たま」は転がらない。この待機状態から……。

↓次に、手前に少しだけフィールドを傾ける。傾斜角度はステージの難易度(地面のすべりぐあいなど)によって調整しよう。





↑後はL、Rボタンの回転だけを使って、転がしたい通路が下へくるように動かす。この方法だけでも意外と楽にクリアできるぞ。

STAGE 1 GREEN GARDEN

ここはトラップや仕掛けが単純で、とりあえず「たま」の感触をつかむための練習台という意味合いが強い。また、壁にぶつかってもさほど弾かれず、あまりすべらない（緑地だから?）。

初心者は、まずひととおりの操作を試してみて、フィールドをだいたい思いどおりに動かせるようになったら、前ページの「L、Rボタンのみの操作」をやるといいだろう。また、比較的簡単にショートカットができる面（と言うより、あからさまにそう仕組まれている）もあるので、後々のためにこちらも挑戦してほしい。

ボーナスステージへ進むための牛も、ここではまだ楽にゴールへ連れていける。スコアを稼ぎたい人は確実に誘導しよう。





あそこに見えるのが問題(?)の牛。体当たりすると「モォ〜」と鳴いてからついてくるぞ。

扉は体当たりで



通常の壁と色が違うのは、たいてい体当たりで開く扉だ。あやしいと思ったらとりあえずチェック。

あれが僕んち



中央に「たま」が住んでいるログハウスが見える平坦なフィールド。これは一番最初の面だけにすごく簡単。

スプリングは使い方しだい



←バネに触れると一気に直線距離を移動できるが、邪魔な所に配置されているものもある。地形を見て判断せよ。

BONUS STAGE①



ここのボーナスステージは時間に余裕があるので、慎重にやればすべて食べ物が取れる。近いものから狙おう。

STAGE 2 FROZEN CAVE

さっきの緑地とうって変わって氷ばかりのステージ2は、見た目どおりによくすべる。だからステージ1と同じ感覚で傾斜させると、必要以上に転がりすぎたり、壁で跳ね返った時にルートを逆戻りしたりと、タイムロスをしやすい。ここでは、方向ボタンを中心にする場合もL、Rボタンのみで進む場合も、傾斜は控え目なぐらいがちょうどいいだろう。ただし、坂道などの立体的な地形（右の写真のような）も登場しはじめるので、時には思いきり傾斜させることも必要だ。全体的に、ステージ2はまだ楽なほうだが、2－5のラストにある橋だけは慎重に渡ろう。失敗して落ちてしまうと、もう1度ここへ登りつめるまでのタイムロスが大きいぞ。



うれしいアイテム



↑これはタイムが増えるアイテム。これだけは絶対に取ろう。



高低差のある地形（単なる飾りという部分もあるけど）が特徴のステージ2。画面を拡大すれば周りがわかりにくくなり、縮小すれば「たま」が埋没する。



このステージの山場 恐怖のブリッジ渡り



これが難所の橋。自動的に移動しているので、手前でうまく乗ろう。結構バランス感覚がいるぞ。

BONUS STAGE②



地形はさほど複雑ではないが、中央を通過する時に関係ない道へそれないように進もう。

STAGE 3 GRAVE YARD

ステージ3は、いたるところにテクスチャーがバリバリ貼られて質感70%アップ（他社比）のお墓だ。関係ないけど、やっぱりこの墓の下には「たま」の先人たちが眠っているのだろうか？

ちなみにトラップのほうは……刃に触れるだけで2つに分断されるギロチンだの、寄りかかると倒れてきて圧死する墓石だの、いかにも死をイメージさせるおっかないものばかりだ。付け加えるなら、落とし穴は絶妙なくらいイヤな位置で待ち構えていることが多いぞ（しかも地面が暗いので余計にタチが悪い）。ここにも移動する橋に乗っていく場面があるけど、もちろん「たま」をひっかけるストッパー（？）つきだから、乗ってしまえば楽勝かな。





充満する死臭！

墓石の一つ一つにテクスチャーが貼られ、BGMもドロロンな墓場でダバダ（何それ？）



なんのスイッチ？

触れるとピロロンとプレートが上がる謎のスイッチ。どこかの地形が変化するみたいだぞ。



ひ〜！こえ〜よ！

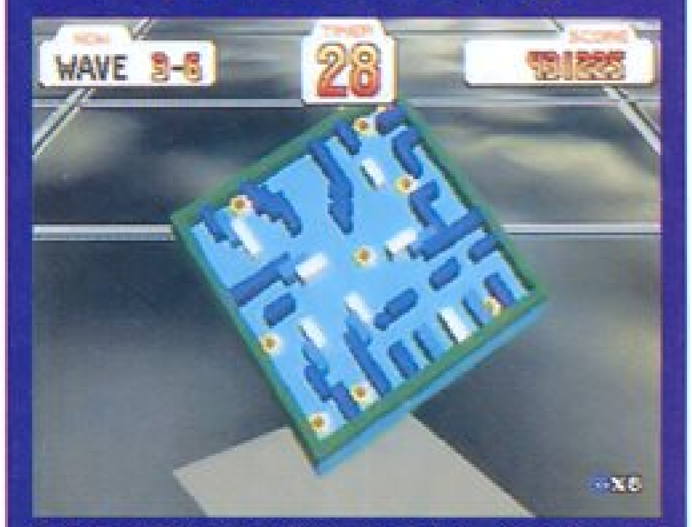
オート移動で橋の向こう側へ渡る「たま」。でも体を止める部分があるのが親切だ。



ツートンカラーっす

←クモの巣にひっかかって動きが鈍った「たま」転がると白と青のコントラストが美しい？　なんて言ってる場合じゃない。

BONUS STAGE③



ますます無関係な横道が増えているため、今まで以上にきっちりした転がしテクが要求される。

STAGE 4 CASTLE

ここまで進んできたら、もう残りのステージはちょうど半分だ。さあ、張り切ってまいりましょー。重厚な石造りのこのステージは、ワープ装置であっちこっちへの連続移動や、スプーン（乗ると遠くに放り投げられる）でビュンビュン飛びまわるなどといった、豪快な仕掛け&ダイナミックな攻略が楽しめる。

そして、初めてフィールドに立体交差が現れるステージでもある（ここだけの話だが、この先のステージにはもっとすごいのが用意されている）。

そうそう、スプーンを使って飛ぶところは、ぜひとも牛に当たってからにしてほしいぞ。一緒に連続飛行する様は不思議な快感が得られるぞ！





立体交差もあるのよ

立体交差の通過中は「たま」が見えなくなる。なんかドキドキする？



うい〜っ酔っちった

ふらふらジュースを取ってしまうと、操作が反転してしまう。酔い醒しの水はないぞ。

タイム減少を狙うワーナー（罠）



仕掛けが豪華ならトラップも豪快。テンゲン時代の名作「マーブルマッドネス」を思い出して、涙が出ちゃう人がいそう（それは私）。



僕と牛の空中紀行

これが「牛と僕の空中旅行」シーンだ！「たま」というゲームは、実はこのために作られたんじゃないかと思う瞬間……。

BONUS STAGE④



ここはあまり無駄な動きをしているとクリアしづらい。ルートは一本道だが、時間切れに注意。

WanChai Connection

実写映像とCGがウリの次世代アドベンチャー

●セガ
●11月22日発売
●7,800円
●ADV
●CD2枚組

開発者さんから一言

セガサターン・ドラマティックワールドの最初を飾るサスペンスストーリー「ワンチャイ・コネクション」。杉本彩さんがすてきなヒロインを演じてくれました。謎を解きほぐすたびに新たになるドラマティックな人間模様にもぜひ注目してください。

香港ロケとCGによるサスペンスラブストーリー

本体と同時に発売予定のこのゲームは、美しい香港ロケによるドラマ映像をふんだんに取り入れたこと、またCGによるバーチャル空間を用いることで、今までにないリアリティとドラマティックな展開が楽しめる新感覚の次世代推理アドベンチャーだ。キャスティングも主人公である二枚目敏腕刑事役に布川敏和、ヒロインに杉本彩と豪華な顔ぶれ。しかも脚本はあのジェームス三木の書き下ろしなのだ。ゲームとはいえたっぷりドラマを味わってもらおうと取り込まれた実写映像は1時間強にもおよぶ。これは土曜サスペンス劇場なんて見てる場合じゃない！


オール香港ロケによる実写動画が見所。フミくんと杉本彩のロマンスも……


ロマンス&サスペンス。脚本はジェームス三木。映像の演出もさえるぞ。

主要登場人物

マイケル李


腕良し顔良し強しと三拍子揃ったデカ。プレイは彼になり代わって進められる。

麗燕


殺されかけ記憶喪失になった美女。解決のカギは彼女にあると思われるが……。

捜査本部長


的確なアドバイスをくれるマイケルの上司。原田大二郎が熱演している。

鑑識係


証拠物件の分析や現場状況の分析はこの人に。かなり手助けになるはずだ。

医師


麗燕の担当医師であり彼女の仮の名付け親。冷静でマスク良し、腕もたつ医者だ。

看護婦


麗燕の収容先の看護婦。明るいのはいいのだが捜査にはあまり役立たないかも？

プロローグ 死の淵から蘇った美女 記憶を失った彼女が見てきたものは……


全裸で捨てられていた女性。麻袋に隠された肢体は……。


かすかに動く手。死んでないことは確かなようだが……。

香港のオーシャンパークの海岸で、殺人未遂と思われる1人の女性が放置されていた。全裸でしかも頭と右手以外すっぽりと麻袋で覆われて、という奇妙な姿でだ。冷たい海の中、すでに生命はないだろうと思ったその時、彼女の手がかすかに動いた。まだ息がある！

彼女を死に追いやろうとしたのはいったい誰なのか。しかし、この時この事件とこれから起こりうる数々の殺人事件が関連してくるとはまだ誰も思っていなかった…。

基本操作その1

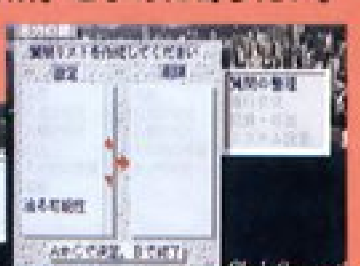
オープニングデモが終了するとさっそくゲームの始まりだ。しかしあせってすぐに捜査に出て行こうとするのは頭のキレる敏腕刑事のすることではない。まずは自分のデスクに腰を下ろし、質問事項をチェック。これをしないとどこに行こうが無駄足を踏むことに。デスクは今後もゲームの拠点になる所。こまめに寄りたい。

①質問の整理

今現在手元にある聞き込み用のネタが表示され、必要なものを取り出し捜査へ向かう。


デスクでのコマンド画面。ここで質問内容を決定して関係者にあたるというわけ。


質問を表示し聞きたい項目に合わせCボタンで決定。


右側の欄の必要ない項目に合わせCを押せば削除できる。

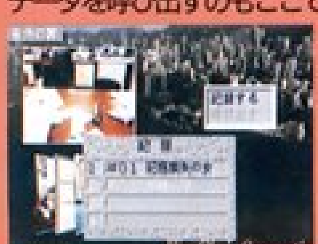
②進行状況

現在捜査がどのくらい進んでいるか正確に把握することも事件解決のカギ。


後どのくらいでその章が終わるのかもわかってくる。

③記録・呼出

これまでの捜査をセーブしたり以前のデータを呼び出すのもここで行える。


アドベンチャーではセーブは約束事。こまめに行いたい。

④システム設定

BGMほかシステム関連はここで。ただしゲームレベルはスタート時のまま。


しやすい環境でプレイするのが早く解決させるコツ。

3種類の画面モード

主に捜査画面で進めるが、オープニングやある程度捜査が進むとビジュアルシーンになり、とある場所に行くとCG画面上で捜査ができる。

①ビジュアルモード

これが写し出されると核心に近づいた証拠。この辺りはまるでビデオ感覚だ。


動画取り込みはかなりキレイ。まさにビデオドラマ。

②捜査モード

通常ゲーム画面。多くの情報を得るまではこの画面で進んでいくことになる。


大抵の捜査はこの画面で行われる。早く慣れよう。

③CGモード

特定の場所へ行くとこの画面に切り替わり捜査する。わりとくまなく調べられる。


CGでバーチャル空間を表示。証拠探しを楽しめる。

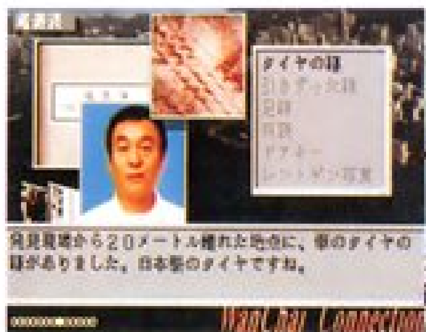
1章 記憶喪失の女 なおも彼女を狙う謎の影は……

1.まずは聞き込み、足で情報をかせぐべし

幸い発見が早かったためか女性は一命をとりとめたが、彼女は記憶喪失に。医者曰く彼女は頭を何かで強打されてはいるが記憶喪失はそのせいではなく、精神的なものだと言う。この事件を任された香港警察きって(よく考えるとすごい!)の敏腕刑事マイケル李は各所に聞き込みを開始。一歩ずつ核心に近づいていく。しかもそんな中でも記憶喪失中の麗燕をデートに誘うことは忘れない。さすが敏腕デカ。



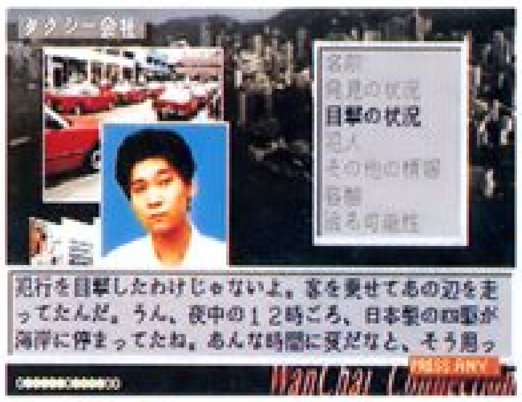
外へ出る前に本部長にあいさつ。刑事は足で考えろ!ひたすら平身低頭のマイケルだった。しかしこの人ゲームでもやっぱり声がデカイ。



もう1つ寄り道、鑑識係へ。今までの分析でわかった事件の手がかりが得られる。

発見者の家へ。朝の散歩中に犬がやたらと吠えるのでそちらへ行ったら彼女がいたそうだ。





お次は目撃者のところへ。彼は犯罪に関係あると思われる車を夜中に見ている。有益な証言だ。

2.事故現場に戻って手がかりをつかむべし

いまいち事件の確信が得られない。マイケルは現場であるオーシャンパークへと向かった。殺人未遂事件があったなど嘘のような静けさ。だがやはり足は運んでみるものだ。現場近くの岩場で、関係があると思われる見慣れない木の実を発見。これはいったい……。


現場で岩に隠れるように転がっていた赤い木の実。これを得られただけでも収穫だ。

香港では見慣れないこの木の実。署に戻って鑑識係に調べてもらうとしよう。





分析の結果これは菩提樹の実と判明。済州島で取れるらしい。何に使う物だろう。

ビジュアルシーンもたっぷり


病状も良くなり病院の仕事をしている彼女。


香港の町をそぞろ歩く2人。カップルに見えるな。


自分が発見された場所へ。ふと足元を見ると……!?


緑のカフスを発見!! この女刑事より凄いぜ。

オレが必ず守る!



夜になり家路へ向かう(健全だ)…が途中何者かに襲われる!

基本操作その2

移動の際には十字キーの上下でファイルを取り出すかのようにを動かし選択。初級モードでは捜査状況がデスクに戻らなくても左下の○が塗り潰された数で把握できる。



上下で選びCボタンで決定。中山美穂がやってた冷蔵庫のCMを思い出すな。

同じ場所でも階層になっている所もある。その場合も上下で選択可能だ。



この部分だ!

初級モードでは進行状況を知るためだけにデスクに戻らなくても左下にある●の数でだいたい進行状況の目安はつく。

2章 銅羅公司(どうらこうし) 事件を解く糸口は見つけたが……

証拠品に麗燕の発見したカフスボタンを加え再び聞き込みを始めたマイケル。だが捜査は思いのほか難航した。やっとのことで菩提樹の実と関連ある会社、銅羅公司へとたどり着いた。そこでなんとカフスボタンの持ち主までもが判明。やった、これで事件は一気に解決か!? と思った矢先、その本人ダニエル張殺害事件が発生してしまった……。



犯行に使われた麻袋は銅羅公司のものと判明。



菩提樹の実ものこともダグラス氏の証言で判明。



カフスは銅羅公司の社長の娘婿のものだった。

ダニエル殺さる!!


解決に向かうと思われたが、タイミングよくダニエルが殺される。事件は再び暗礁へ乗り上げてしまった…。

基本操作その3

情報を得ることで新たな質問内容が増えると、左下に質問増の表示が点滅する。この場合はめんどうでもデスクに戻り質問の整理を選択。質問内容が増えているはずだからだ。



質問増表示が点滅している。情報を得ているうちに質問可能な項目が増えたからに違いない。



デスクに戻ってみると確かに項目が増えている。8項目までなので必要なさそうなのは削除しよう。

3章 第2の事件＆ 4章 ダニエル張
ダニエル殺しの真相の究明に向かうが…

ダニエル殺害事件も平行して追うことになったマイケル。さすが敏腕刑事は忙しい。ダニエルが殺されたホテルへと向かい聞き込みと捜査を開始した。発見者やフロントの証言だとどうやらダニエルは1人じゃなかった様子。ではその連れが殺害したのか？　いやいや結論づけるのはまだ早い。ダニエルの家族である銅羅公司の面々にも話を聞いてみなくては。しかし何かこの事件はキナ臭いな。ひょっとして麗燕の件となんらかの関係があるかも(ないハズない！)。



やっぱり金持ち。うまそうな食い物頼んでんな。食い物の恨みだったりして(ないない)。



発見者はメイドさん。彼女らの話だと普段からダニエルはここを利用していたようだ。



まずダニエルの義弟にあたるダグラスに質問。が、彼はダニエルが好きでないようだった。

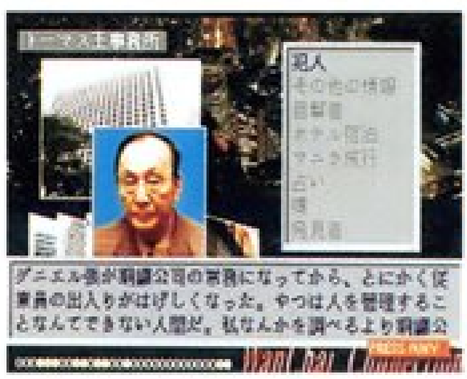
誰も悲しんじゃいない…



義母であるサリー葉にいたっては財産目当てのダニエルにだまされたとまで言っているくらいだ。



とどめは義父のデービス朱。銅羅公司に入れたのは失敗だと。おいおいそこまで言うか？



銅羅公司の経理係トーマス王なんて上司に向かってヤツだもんな。こりゃすげえ嫌われまくり。

さらにまだまだ死人は増える……

さて、ざっとストーリーを紹介してきたが、CD2枚組の大作だもの、こんなものでこのゲームが終わるわけはない。まだまだこの先10以上の章が待っている。これは、大変だけど当分楽しめそうだ。ここから先にはいったい何が待ち受けているのか、麗燕の記憶は取り戻せるのか、また彼女はいったい何者なのか。そしてダニエル張を殺害したのは誰なのか。結末は君自身の手で！



次々に起こる事件の数々。複雑に絡んだ謎を一つ一つ解き明かそう。



頭部を打ち抜かれたのか？ 床に溜まった血のりが生々しい。凄惨きわめる光景だ。



まさかと思うほど意外な人物が、事件に関係していることもありそうだ。先入観を捨てて考える必要もあり。

●CGモードでくまなく探せ

すべての場所ではないが特定の場所ではCGによるバーチャル空間での捜査が行える。このモードでは、そこにあるものすべてに触れられ動かすことが可能だ。ということはアドベンチャーゲームのセオリーとしてこの中に必ず重要証拠物件があるはずだ。操作自体はかなり自由度が高いので、くまなく丹念に操作するべし。CGで作られた画面はかなりきれいで動きもスムーズ。これゲーム？　と思わせるデキだ。ひと昔前のCGからは考えられない。サターンの機能を使えばこの程度は楽勝ってことだ。



3DCGで描かれたバーチャル空間での捜査がこれだ。室内をくまなく調べて、捜査の手がかりになる証拠品などを手に入れよう。



室内にあるグランドピアノ。その蓋を開けると内部に何かが隠されているかもしれない……。

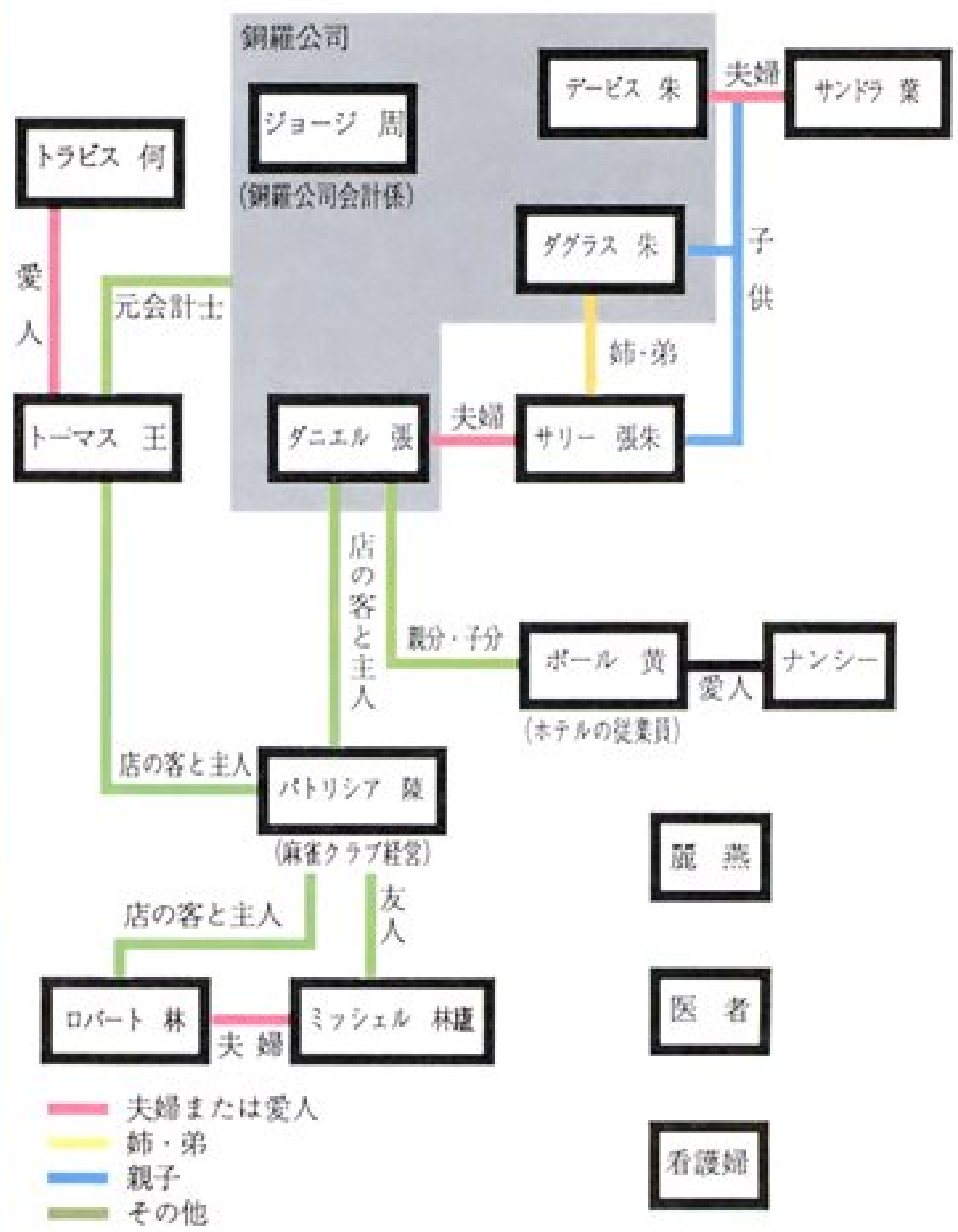


CGモードは、主に室内に設けられている。このへんの操作感覚は「夢見館」に似たような感じ。



CGモードは、通常の操作モード以上に、事件解決に重要な役割をはたしそうだ。念には念を入れて捜査を行え。

登場人物相関図



GOTHA ～イスマイリア戦役～

戦闘シーン重視の戦術シミュレーション

- ●セガ
- ●'95年春発売予定
- ●7,800円
- ●SLG

開発者さんから一言

セガサターン・ドラマティックワールドの最初を飾るサスペンスストーリー「ワンチャイ・コネクション」。杉本彩さんがすてきなヒロインを演じてくれました。謎を解きほぐすたびに新たになるドラマティックな人間模様にもぜひ注目してください。

超高品質CGが映し出す幻想世界での戦闘

「GOTHA」は艦隊の編成や作戦指令といった艦船の操作と戦闘を重点に置いた、戦術級シミュレーションだ。舞台は、ハイクォリティCGにより映し出される幻想的な世界。シミュレーションというジャンルには数少ない、ファンタジーをもとにした世界である。

バトルシミュレーションは戦略性の高さが魅力。戦闘には艦船の能力以外にも、地形や陣形、その他多くの要素が絡み合う本格的な戦術シミュレーションに仕上がっている。また、毎回の戦闘シーンを様々な視点で楽しめるシステムで、戦略だけでなく戦闘シーンをも楽しめるシステムになっている。これが「GOTHA」最大の特徴である。



この戦艦が、ゲーム中にどんな役割を果たすのか？



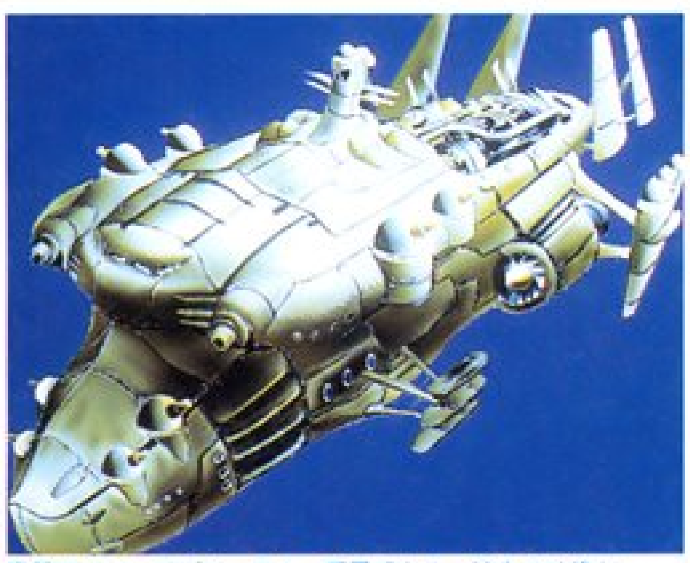
この世界に存在する、不思議な浮遊大陸。その正体は……。



新しい世界観に包まれる様々なイメージ。



美しい浮遊大陸の1つ。ここにも山があり、河が流れ、人間が生活する。



艦船のイメージビジュアル。重量感ある、迫力の映像だ。

GAME SYSTEM

ゲーム展開は、いくつかのショートシナリオを次々とクリアしてストーリーを進めるキャンペーン方式。1つの戦場をクリアすると、ビジュアルシーンで次の戦地の選択が行える。その選択によってストーリーが変化し、それぞれのエンディングを迎えるマルチシナリオシステムだ。

各シナリオはステージの最初に表示される勝利条件を満たせばクリア。その内容は、敵艦隊や建造物の撃破、警護、輸送など多様。作戦を考えて単に艦船を動かすだけでなく、最初のユニット配置や艦隊の隊形、作戦指令など、シナリオの目的や状況に合わせて戦略を立てていくことが重要だ。

艦船への命令は、移動、攻撃といったオーソドックスなものから、隊形、回頭、潜行。空母への着艦、発艦など非常に細かい内容が用意されている。艦船は全部で9種類。それぞれ性能が異なり、指揮艦が破壊されるとゲームオーバーとなる。



"攻撃"を選び、敵艦を狙う。



ステージ最初のストーリー解説。



艦船の選択画面。いろいろなパラメータが細かく設定されている。船は経験値によりレベルアップし、成長もしていくシステムだ。

真説・夢見館 扉の奥に誰かが…

人間に潜む汚れた魂に顔をそむけたくなったら館へいらっしゃい……

- セガ
- 12月2日発売
- 7,800円
- ADV
- 1人プレイのみ

開発者さんから一言

「夢見館の物語」の続編が完成したかも。すっごい内容かも。感動するかも。泣いちゃうかも。このソフトに巡り会えたことを神様や仏様に感謝しちゃうかも。購入しないと来世まで後悔しちゃうかも。……でも、プレイしたら夜中にうなされます（断定）。

あの新感覚バーチャルシネマが再びやってくる……

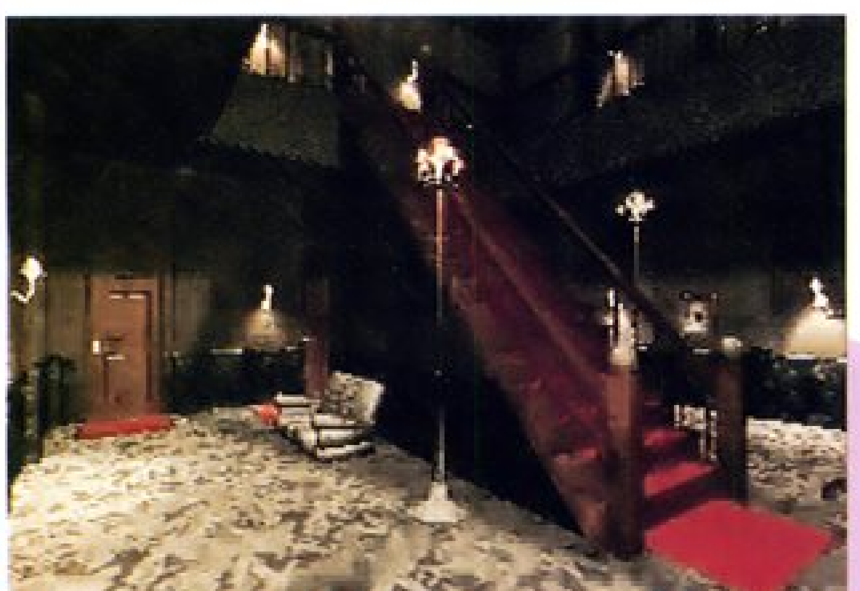


約１年前MEGA-CDでバーチャルシネマの第２弾として発表された「夢見館の物語」が、グラフィック、処理速度、画面の比率など、あらゆる面で強化され、しかもオリジナルストーリーで再び登場することとなった。

ここで「バーチャルシネマって何」という疑問を持つ人のために、ちょっと解説しておこう。そもそもバーチャルシネマはセガがMEGA-CDで提唱した新しいジャンルのことで、一口に言えば「物語の展開をすべてグラフィックと音声だけで表現し、なおかつプレイヤーがゲーム画面に登場しない。そして映画を鑑賞するような感覚を持つ」作品を指す。いわばゲーム性を重視したインタラクティブ・ムービーだ。

今回の「真説・夢見館」も、物語の舞台となる夢見館をプレイヤーの視点で移動し、他の住民達と会話をまじえたり、物品を入手したりと、アドベンチャーっぽいが、普通のゲームと一線を画す特徴がある。それは、夢見館の内部を実際に歩いているかのように感じさせる見事なカメラワーク、独特な雰囲気を漂わせるシックなグラフィックが生み出すヴァーチャル感覚にある。

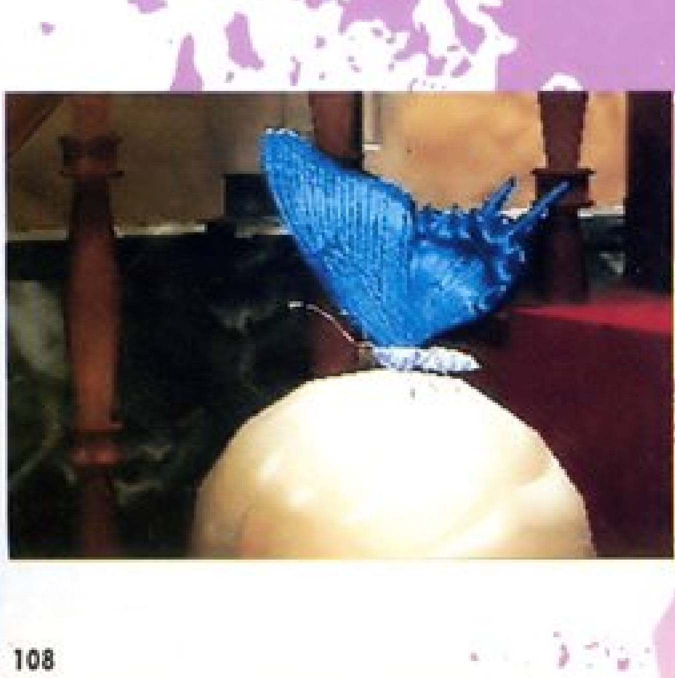
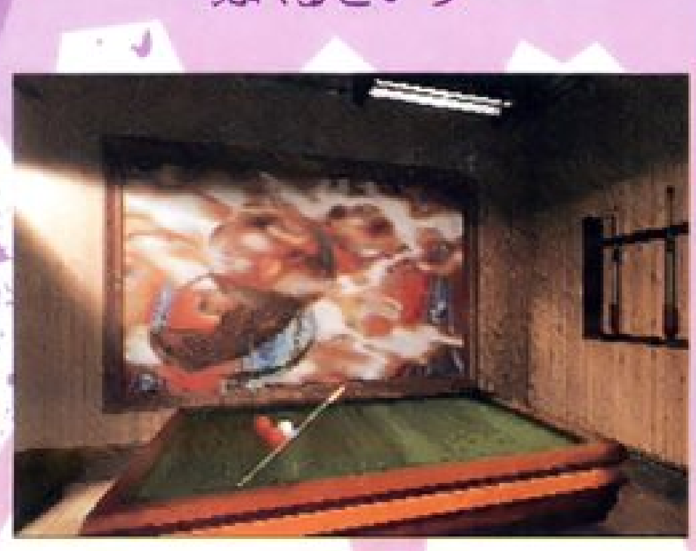
３万2000色のカラフルな映像や滑らかなカメラワーク、入力コマンドに対するレスポンスのよさは、特筆に値する。現在、パソコン上で動くCD-ROMのインタラクティブ・ムービー・タイトルを凌駕していると言っていい。 なお、MEGA-CDの「夢見館の物語」と今回の「真説・夢見館」は設定と舞台は同じだが、ストーリーそのものは別なので、前作をプレイした人ももちろん楽しめる。






夢見館は幻の館
幸せで満ち足りている
そんな方には不可視の館
空虚な魂、孤独な魂
疲弊した魂だけに
4年に1度、満月の晩
現れるという……




さらに重厚に、緻密に、そして洗練されたグラフィック

この「真説・夢見館」でも、MEGA-CD版で好評だった操作性のシンプルさは健在で、方向ボタンを進みたい方向に押すだけで移動ができる。しかも、単に画面が切り替わるだけでなく、プレイヤーの視点から見た構成で動くため、非常にリアリティを持っている。これは連続写真（実際はもっとコマ数が多い）を見ればわかるだろう。MEGA-CD版よりも大幅に向上した質感やグラフィックも見応え十分だ。また、調べたい物がある場合も、続けて上に押すだけで画面がアップになり、詳しい情報を得られるのだ。物語の進行で必要なアイテムも自動的に入手できるぞ。

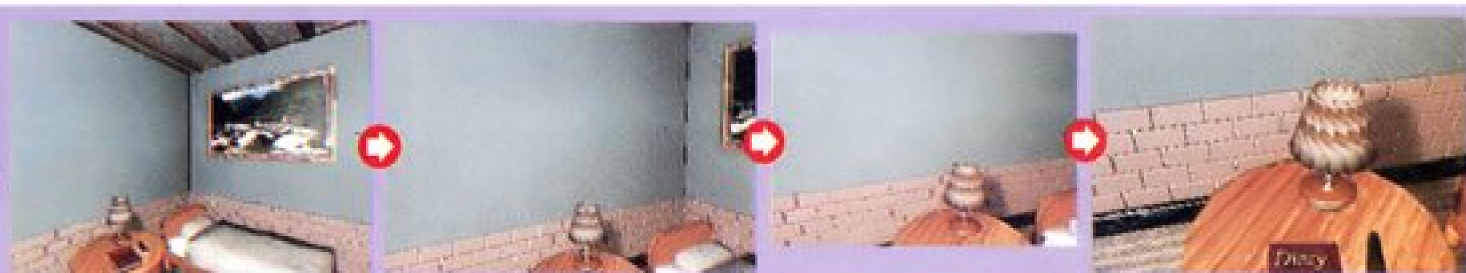


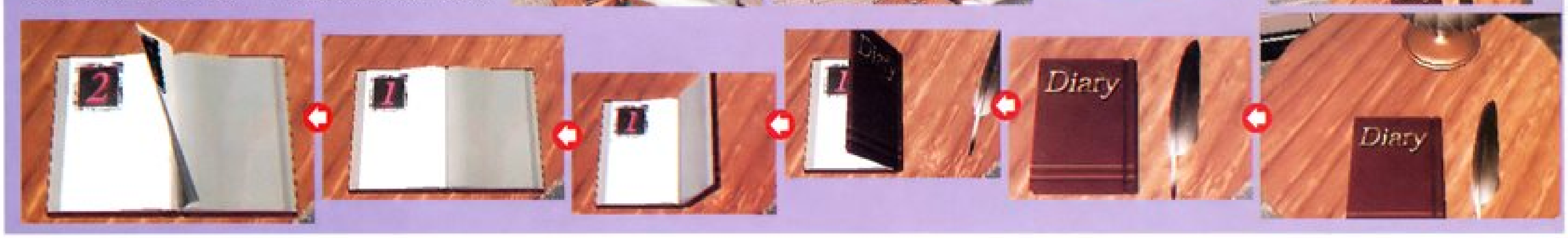
実際に内部にいるかのような錯覚をおぼえる

それが夢見館の移動シーン

調べたい物やアイテムは方向ボタン１つでOK

およそどんな行動も方向ボタンでできる操作が見事。テーブルの上にある日記に近づき、ページを繰るのも簡単にできる。





プレイヤーの感情が物語の展開に関わる!!

「真説・夢見館」で向上したのはグラフィックなどの見た目だけではない。なんとストーリーが一本道ではなく、プレイヤーの対応によって微妙な変化を見せるようになったのだ。これは今回新しく導入された〝感情入力システム〟によるものである。このシステムは、館の中にいる他の住人達との会話シーンで使用されており、相手が何らかの質問をこちらに投げかけてきた時、どう受け答えするかを入力するものだ。具体的なことは、とりあえず右の写真を見てほしい。



館の住人に話しかけられたら……

例えば、少女（今は蝶だけど）キャシーに「お兄ちゃん、遊んでよ」と話しかけられた場合、プレイヤーはどう反応するのか？　この時、こちらは〝はい〟、〝いいえ〟、〝何も答えない〟、〝何も答えずに立ち去る〟、〝アイテムを使用する〟の５タイプから選択できる。つまり、それが〝感情入力システム〟だ。これによって、物語の展開が微妙に分岐していったり、ジュン（主人公）の性格が善、普通、悪の３タイプに変化していくわけだ。常識的な受け答えをしていればほとんどの場合、問題はないぞ。

〝はい〟の場合



素直に〝はい〟と答えた場合は、キャシーも喜んで応対してくれる。ちなみに、ここではキャシーが昔からの言い伝えを教えてくれる。

〝いいえ〟の場合



意地悪に〝いいえ〟などと答えると、キャシーは泣き出してしまう。子供だけにわかりやすい反応だね。でも正直なところ罪悪感がヒシヒシと……。

それは血のように真っ赤な月が、不気味に照り返る夜のことだった 夢見館の主、狩人を討ち滅ぼさんと画策する者がいるという……



夢見館――それは人間であることに疲れ、俗世間を捨て去った者だけが入れるという幻の館。それは4年に1度、ある満月の夜だけにその姿を現す。そして、中に入った者は館の主である〝狩人〟の力で美しい蝶に生まれ変わることができるという……。今は数人の住人だけが住むこの館に、ある異変が起こった。それも、空に真っ赤な満月が不気味に照る夜のことである。その日、書庫に呼ばれたジュン――元16歳の少年――は、長老にこう頼まれた。「この館の中に、何かはわからぬが異変が起きつつあるらしい。できればお前とマイクでそれを詳しく探索してくれないだろうか？」と。長老たっての頼みということもあるが、蝶になったとはいえ、まだまだ好奇心旺盛な2人の少年は、その申し入れを受け入れた。まず館の住人達の部屋をひととおり訪ねることにした2人は、始めに1階のレイモンドを訪れた。彼は2人の姿を見るなり、自分の昔の冒険談を始めようとしたが、マイクは「その話は



静かに語る長老の瞳の奥には、優しい色が濃く出ていた。

MEGA-CD版「夢見館の物語」ダイジェスト

前作（厳密には別もの）「夢見館の物語」は、館に迷いこんでしまった兄妹が、狩人の力で蝶の姿にされる前に脱出するまでのストーリー。主人公は兄のほうだった。セガサターンの「真説・夢見館」は……。



前作の画面は上下を黒く仕切った横長タイプだったが、今回はほぼ画面いっぱいにグラフィックを表示しているぞ。



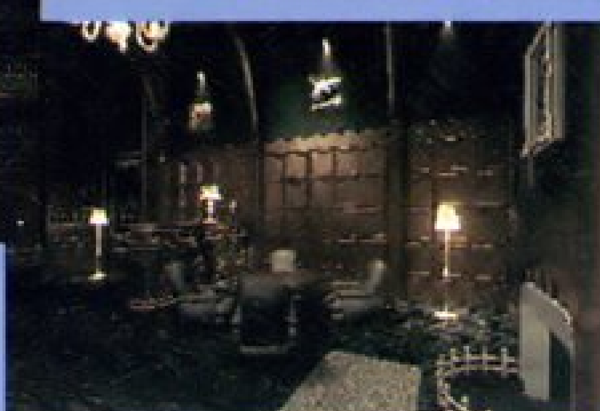
外界から閉ざされた空間に、ひっそりたたずむ夢見館に何が起こるのか。それは誰にもわからない……

夢見館に集う住人（蝶）達

ここでは、ゲーム中に登場する主要キャラクターを紹介しよう。なお、本来は全員が蝶の姿なのだが、会話画面では人間だったころの顔が表示されるぞ。

長老





現在の夢見館を管理している高齢の住民で、普段は書庫に住んでいる。この館に異変が起こりつつあるのを察知して、ジュン（主人公）とマイクにその調査を依頼する。

レイモンド





人間の時は冒険家としていろんな土地を訪れたという初老の紳士。わりと温厚な性格で、その人柄がマイクにも慕われている。最近は館の生活にいささか退屈気味らしい。

マイク





ジュンの親友で、もとは16歳の少年だった。性格はいたって真面目、かつ正義感に燃えるモラリストだが、やや抜けている面もある。ジュンと2人で館の異変を調査する。

ショーン





もとは人間嫌いの12歳の少年だった。臆病な性格で警戒心も強く、常にまわりの様子をうかがってビクビクしているが、心根は優しい。いつもは2階の部屋にいて、草花を愛でている。

また今度聞くよ。それよりも、今夜の真っ赤な月を見たかい。何か変だと思わないか？」とさえぎった。「確かにあの月は変だった。でも、何の予兆なのかはわからない。いちおう私も調べてみるよ」と、レイモンド。彼も２人と同じく、不穏な雰囲気を感じるだけにとど



レイモンドが語る冒険談に耳を傾けるのも面白いかもしれない。いろんな国でいろんな物を見てきた男は何を思うのか？

まっているらしい。いったん部屋を出た２人は、次に同じ階のキャシーの部屋へ行ってみた。しかし、まだ幼いキャシーは２人が遊びに来てくれたものだと思ったらしく、陽気にはしゃいでいる。「大切な用事があるんだ。遊ぶのはまた今度にしよう」との返事に不満気なキャシーを後にして、館の中央の階



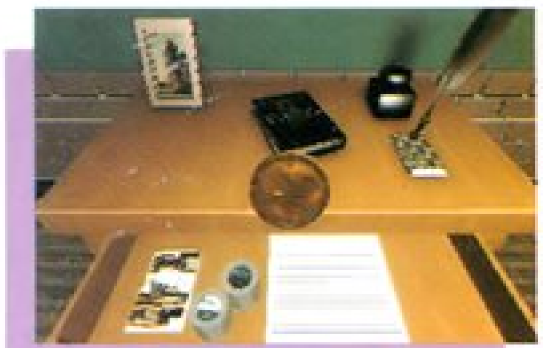
キャシーが聞かせてくれた昔話（内容が結構怪しい）は、この館に関連することなのかもしれない。しかし、なぜそんなことを知っている？

段を上る。２階にはダニー、ネズミ、ショーン、ジョゼ、そしてマイク達の部屋がある。正直なところ、普段ならあまり顔を会わせたくない連中ばかりだが、長老との約束を反故（ほご）にするわけにもいかず、２人は端の部屋からあたることにする。広々とした間取りの部屋に入り、ジョゼがいつも止まってい



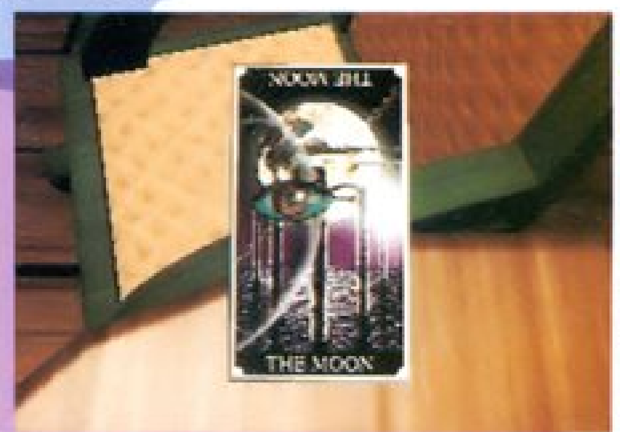
この２階には個性的すぎる面々がたくさん住んでいる……。

るテーブルにつくと、彼女は「何の用だい？」と聞いてきた。ジュンとマイクは緊張しながらも、これまでの経緯を語ると、ジョゼは不機嫌な顔こそしていたが、得意のタロットで館全体の運命を占ってくれた。「ふうん、これはもしかしたら……」と、彼女が示したカードは〝月〟だ。このカードには〝理性の拒絶〟や〝隠れた敵〟といった暗示があるらしい。ひょっとしたら、この館の中に危険な敵でも潜んでいるのだろうか？　しかし、ここは〝狩人〟の力で護られていて、彼に許されなければ外から入ることも、中から出ることも不可能だ。敵なんてどこからも入れないはず……。疑問は残るが、これ以上のことはジョゼにもわからな



ある部屋で見つけたコイン。持っていれば何かの役に立つだろう。たぶん……。

いということなので、他をあたることにした。次にショーンの部屋を訪ねるが、中は人の気配がない。「あいつめ、一体どこに行ったんだ？」とマイクがもらした瞬間、隣の（マイクの）部屋から大きな物音がした。「何だ！」と、ただならぬ雰囲気を感じた２人が、あわてて入った中には何があったのか！



ジョゼが示した〝月〟のカード。限定された者しかいない館に、敵が存在するのだろうか？

ジョゼ



ジョゼの部屋はビリヤードの台や、前作でおなじみの額縁などがある。もしかして「夢見館の物語」にも出ていたオバさんなのか？

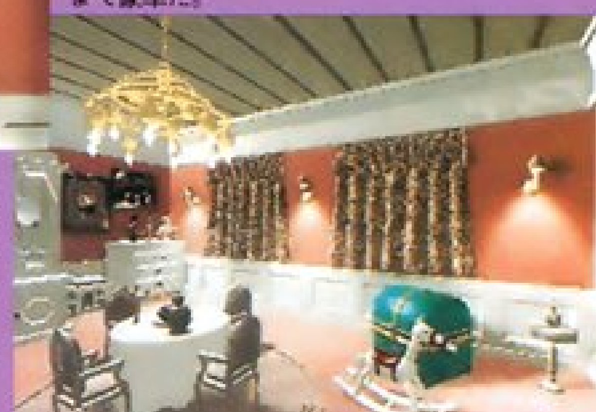


夢見館の住民の中では、最も生活が長いという最古参の老婦人。人間だった頃は、相当のギャンブラーだったらしく、タロットカードを使った占いも得意としている。やや言葉使いは悪いのだが、ジュンとマイクの相談にも快く応じてくれる。

キャシー



おそらく夢見館では最もきらびやかであろうキャシーの部屋。家具調度の類から小物にいたるまで豪華だ。

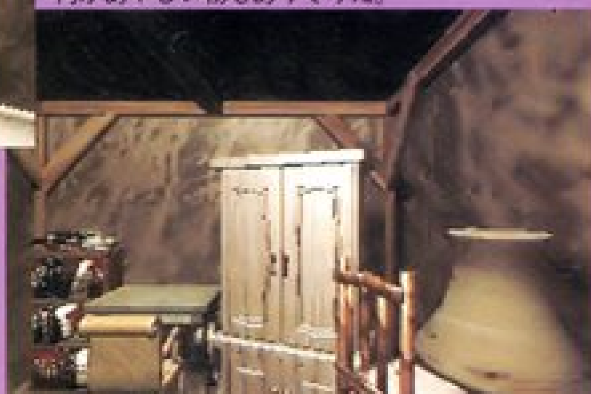


１階の豪華な子供部屋に住んでいる少女で、明るく無邪気な盛りの７歳。仲たがいした両親を見て、その悲しみゆえに夢見館で蝶になることを望んだといわれる。いたって素直な性格だが、時々いたずらっ気を発揮する。異変についてもおかまいなし？

ネズミ



住人の性格を反映しているのか、雑然としている部屋。気のせいか壁までもうす汚く見える。何かあやしい物もありそうだ。

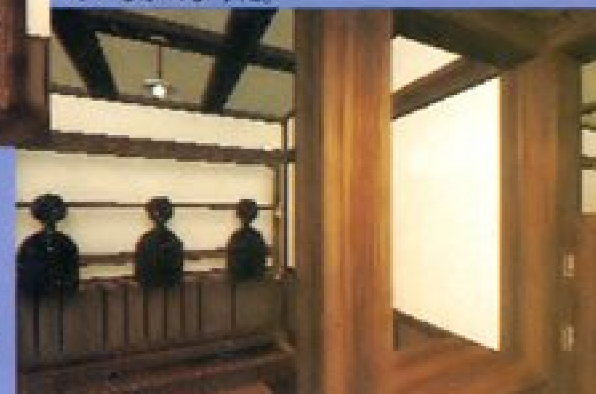


夢見館の情報屋的な存在。いやしい性格で、この男から何か情報を得ようとすると、物品を要求される。人間が嫌になった者が集う夢見館に、なぜこんなに娑婆っ気が強い者がいるのか、疑問にすら思えてしまう。もしかしたら異変に関係があるのか？

ダニー



物騒な感じの射撃場を別室に持っている。３つある的にあいている穴がダニーの性格を物語っているかのようだ。



２階の射撃場つきの部屋に住む青年。銃やナイフなどが好きで、部屋の中には多数のコレクションを飾っている。夢見館の住人らしからぬワイルドさを持っていて、破壊願望を隠そうともしない性格。異変に関しても結構楽観的に考えている。

クロックワークナイト ペパルーチョの大冒険～上巻～

すべて3DCGのアクションゲームが登場！

- ●セガ
- ●12月9日発売
- ●4,800円
- ●ACT
- ●1人プレイのみ

開発者さんから一言

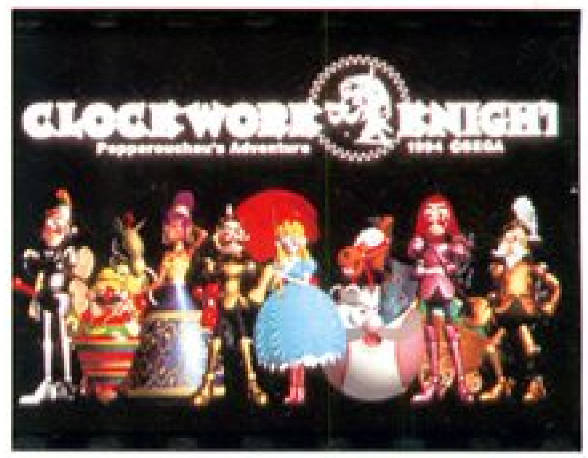
これを読んでいる君はもうエンディングを見たよね。えっ、まだ買ってもいない？　それそうだ、まだ発売日前だもん。とりあえず〝ノーマル〟でクリアして、感動の涙を流しなさい。えっなんで〝ノーマル〟かだって？　そりゃ秘密だよ、ヒ・ミ・ツ!!

より動きが楽しくなったペパルーチョに注目!!



ゲーム中のキャラクターやビジュアルデモ・アニメが、すべて３DCGで描かれた新しいタイプのアクションゲーム「クロックワークナイト」。登場キャラがすべてオモチャという親しみやすい舞台設定と、セガサターンならではの美しい３DCGのグラフィック、また3Dを生かした３次元的なトラップなど独特の魅力が満載されている。しかもこのゲームは、4,800円という超低価格で発売される。

今回は完成直前のサンプルをもとに「クロックワークナイト」を、キャラクターの動きをまじえて紹介するぞ。ボーナスゲームなどもお楽しみだ。



「クロックワークナイト」のキャラが勢ぞろい。すべて3DCGで描かれたグラフィックが美しい。

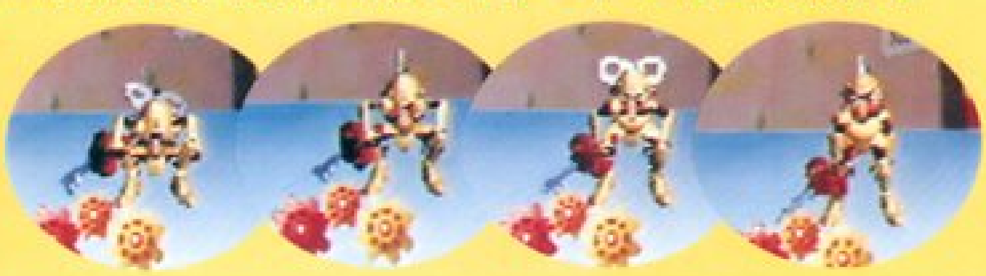
走る！

十時キーを同じ方向に連続して入力すれば、ペパルーチョは猛烈にダッシュする。



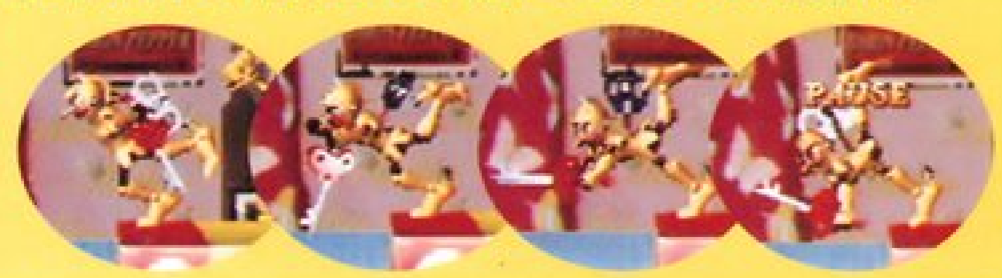
ヒマつぶし

キーから手を離し、何もしないで待っていると、ペパルーチョが準備運動を始める。



おっとっと

高い場所から落ちそうになると、おっとっとポーズで微妙にバランスを調整するぞ。



もちろんオープニングもグッドだぞ

さすが次世代マシン！　と感心するほどリアルなグラフィックを堪能できるのが、オープニングデモだ。いわゆるマッキントッシュなどのCD-ROMソフトのような、まるでビデオを見ているようなクオリティの動画が、セガサターン上で再生されるこのデモは、「クロックワークナイト」のすごさを、そしてセガサターンの可能性を知ることができる、素晴らしいデキになっているぞ。もちろんこのデモを見れば、おおまかなストーリー、目的がわかるようになっている。夜中だけ動ける子供部屋のオモチャ達のお姫様、チェルシーが何者かにさらわれてしまう。夜が明ける前までに、なんとしてもチェルシーを救出しよう。

この女の子が、みんなのアイドル〝チェルシー〟ちゃん。もちろんペパルーチョも彼女に夢中。




何者かに洗脳され、怪しく目を光らせて襲いかかってくるオモチャ達。

早く助けにきて！

チェルシーちゃんを助けよう





●STAGE1● ベティの部屋

洗脳されたオモチャ達が、ペパルーチョに襲いかかってくるぞ。



スタートとなるこの部屋には、いろいろな仕掛けが登場する。基本的なルールは、この部屋で覚えてしまおう。

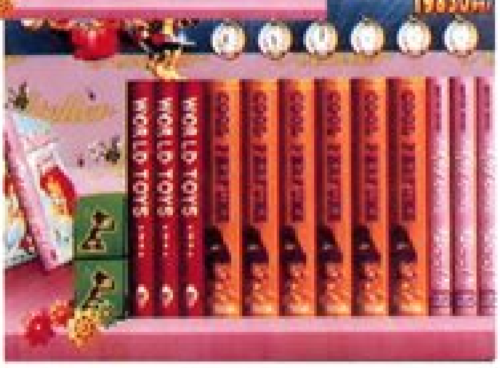
まず覚えたいのは、敵の倒し方だ。攻撃一発で倒せる敵は問題ないのだが、何度も叩かないと倒せない敵もいる。このような敵は、もちろん何度も叩けばいいのだが、一度叩くと気絶することを利用して、そのスキに持ち上げて投げてしまうという手もある。また投げた敵が他の敵にぶつかれば、両方の敵を同時に倒せるし、何より気持ちいい倒し方だ。また、攻撃ボタンを連打すると手に持っているカギが回るが、謎の箱を開ける時に使おう。さらに箱に入れれば隠し面に行けたり、近道ができたりする。一部のブロックは、押したり引いたりすることもできる。



スタート地点となる部屋の雰囲気がつかめるね。



3匹のカエルが、勢いよくジャンプしてくる。1匹ずつ倒して進めば安心だ。



たくさん並んでいる時計。各面に設定されている制限時間を、少し延ばしてくれる。



隠し面の入口もひとめでわかる表示つき。箱を開けるにはグリグリ攻撃を使うのだ。

ジリジリジリジリジリジリ……



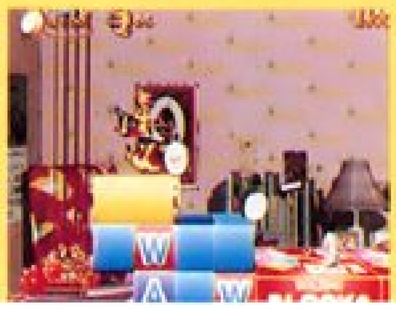


緑色のこのブロックは、押したり引いたりすることができる。引く時は敵を持つ要領で。



手前から奥へと激しく移動する箱から、強烈なパンチが！

このアイテムはクラウン。コンテニューやギャンブルで使う。





気絶させて

持ち上げて

敵を気絶させてから、攻撃ボタンを押したまま近づこう。

友達のうれしいアドバイス！…編

これほど多くのオモチャ達を敵に回し、チェルシー救出はさぞかし困難だと思う。しかしあきらめちゃいけない。少数ではあるが、ペパルーチョを手助けしてくれる仲間もいるのだ。喜べ。

各面の最初に、それぞれの面の特徴や注意点を教えてくれる、ル・ボンやジンジャーがその仲間。確かに直接戦いに参加してくれるわけではないので、少々頼りないと言えなくもないが、それでも彼らのコメントは実に役立つはずだ。



ちょっとオカマっぽい戦艦のオネオン。

大阪弁を使うル・ボンくん。意外に役立つ。

なかなか会えないライバルのジンジャー。



ペパルーチョの アイテム紹介コーナー

ステージ中に落ちているアイテムは、ぼくペパルーチョを力づけてくれるものばかりなんだ。アイテムにはいろいろな種類があるけど、取って損するものはないと思うよ。



ネジ



ペパルーチョの体力回復。ネジの種類により、銅で1回復、銀で全回復、金で、最大値UPと全回復。

クラウン



クラウンを5個集めると1回コンテニューが増える。絶対に取っておきたいアイテムの1つだ。



取ると一定時間だけペパルーチョが無敵になる。この間に敵をけ散らして、どんどん先に進もう。

次の部屋へ進もう



●STAGE2● ケビンの部屋

電池がないと動けないオモチャ達がたくさん置かれている部屋だ。

隣の部屋のオモチャ達は、ペパルーチョ達のようなゼンマイ仕掛けではなく、なんと電池で動くものばかり。ステージ中にもいたるところに電池が落ちており、これをセットしてスイッチを押すと、何かが動き出して何かが起こる。これをうまく利用して、先に進むようにしよう。

また後半の面には、オモチャのSLが登場する。もちろん電池をセットしないと動かないが、これに乗って行けば楽チン。と思いきや、実は困難の連続なのだった。敵は遠慮なく攻めてくるし、ブロックがじゃまで進めないし、線路は宙に浮いているので落ちるとミスになるし……。途中で線路が分岐していて、どちらにも進めるようになっている。どちらを選んでもゴールへは到着できるが、上に行ったほうが簡単かな？



気づきにくい場所にあるSL。遠くから電池を運んでこよう。

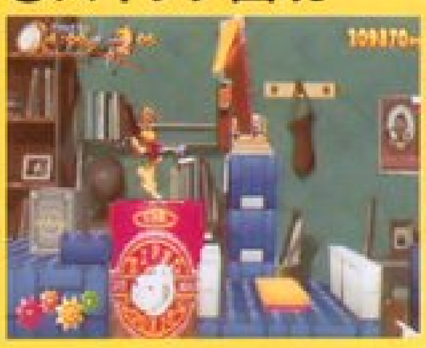
隠し面の中にいる謎の2足歩行ロボット。ちょっとヘンだが強いらしい。

❶電池を入れて



電池を押して電池ボックスに入れる。まずはこの作業を忘れずに。

❷スイッチ出現



電池がセットされると、近くに光るスイッチが現われるはず。

❸スイッチ・オン



でっぱったスイッチを踏みつければ、スイッチはオンになるぞ。

❹何かが起こる？



どこかで何かが起こる。うれしいことが起こるはずなんだけど。

SLに乗って行こう！

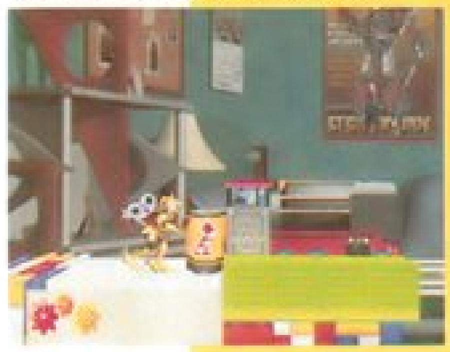


スイッチを忘れずに



走るSLに迫りくる障害物の数々。時にはしゃがんで避けるのもいい。

SLもやっぱり電池で動いている。やっぱり電池をセットしないと動かない。





ところどころにある踏切。攻撃して開いておかないと、SLが当たって逆戻りしてしまう。

ボスはこいつだ！ダブルジェター編



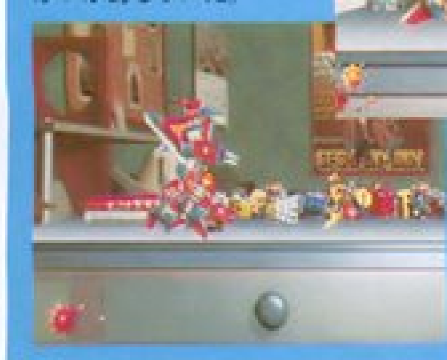
ステージ2のボスは、"ダブルジェッター" こいつは、なんと変形ロボットタイプのメカ・オモチャだ。飛行機形態の時は宙を飛びペパルーチョの手の届かないところに回り込み、ロボット形態になり着地して攻撃を加えてくる。飛行機形態時には、ダメージを与えられない。ロボット型になってから、胸のあたりを攻撃しよう。ボスが投下するチビロボを気絶させ投げつけるのも効果的だ。

強靭なボディとすごい破壊力を兼ね備え、さらに変形までしてしまう、すごいボスロボット。戦いがいがあるボスだ。



敵が飛行状態の時は、画面全体を見渡せる縮小画面に。

スゴイ強さだ

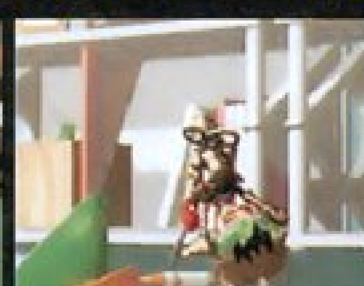


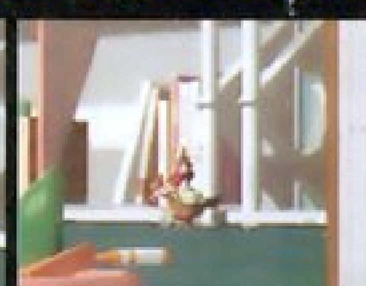


なんと羽根をブーメランのように投げる。

いよいよ部屋の外へ……







ペパルーチョの テクニック紹介コーナー

一見おちゃらけてばかりで、あんまり強そうに見えないボクだけど、ちゃんと戦えるんだぞ。何しろボクは、威厳ある騎士だからね。

特に注目してほしいのは、グルグリ攻撃。耐久力のある敵もこの攻撃にはかなわないと思うよ。



攻撃ボタンを連打すれば、グリグリする。



ダッシュ中のジャンプでより遠くまで。

ボーナスゲームのルーレットも加わって、ますます楽しくなったぞ!!

面ステージクリアしたら、ちょっと一休み。ギャンブルを楽しんじゃおう。各面で拾った、星型の丸いアイテムは、実はこのボーナスステージで使えるクラウンだ。なるべくたくさんのクラウンを拾っておけば、それだけ有利にボーナスがもらえるってわけだ。

それではボーナスステージのルールを簡単に説明しよう。



①アイテムをよく見る！



どの箱にどのアイテムが入っているか、ここでよく見て覚えておこう。

画面上の箱の中に、それぞれ1個ずつアイテムが入れられる。どの箱にどのアイテムが入ったのか、しっかり見て覚えておこう。そしてどのアイテムがほしいのか、今のうちに狙いを定めておいたほうが、後々あわてることがないので安心できる。

②クラウンをかける

持っているコインの範囲内で、クラウンを賭けることができる。ただし1度のルーレットにかけられる枚数は、3枚までと決まっているので注意しよう。もちろん多くかければ、その分儲けも大きくなる。まあリスクも高くなるわけだけどね。何枚かけるかはキミしだいだ。



ステージ中で集めたクラウンを使って、いよいよギャンブル開始だ。

③ルーレットスタート！

クラウンをかけ終わると、いよいよルーレットが回転を始めるぞ。自分が狙いを定めた箱から、一瞬たりとも目を離さないように、慎重に追いかけよう。動態視力にものをいわせれば、決して無理ではないはずだ。箱が回転し終わったら、狙っていた箱を開けてみよう。当たれば中に入っているアイテムが手に入るぞ。



縦に横に、ぐるぐる回転する箱。狙ったアイテムが入った箱を見逃すな。

取ったアイテムが倍になるチャンス。さてキミならどうする？

④続けて当てると倍になる



これでクラウンが4枚もうかった。さらに挑戦して当たれば、なんと8枚になるが、はずれたら0に。

クラウンやライフアップなど、お得なアイテムが当たると、ダブルアップチャンスになる。ここでダブルアップに挑戦すれば、当たったアイテムがさらに倍になる。何度も続けて成功すればすごい数になる。しかし、はずれると今までの当たりアイテムは全部没収されてしまう。

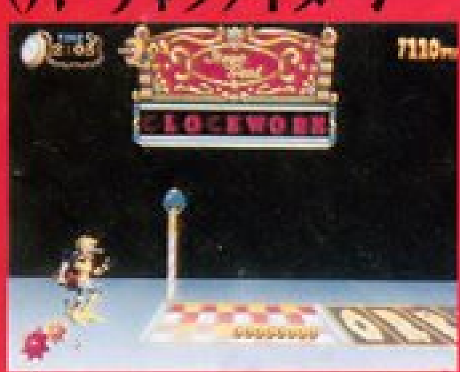
他にもあるボーナスフィーチャー

このルーレットの他にも、いくつかお得なボーナスフィーチャーがあるので、それぞれ簡単に紹介しておこう。

すでに紹介した隠し面。ここには鍵を使って箱を開けることで、入ることができる。

また各面のゴールには、文字が書かれた床がある。壁に書かれたCLOCKWORKの文字をよく見ると、一部色が変わっているのがわかる。この文字と同じ文字を踏めば、1upとなる。ただし床の文字は動いているので難しい。

（バーチャファイター）

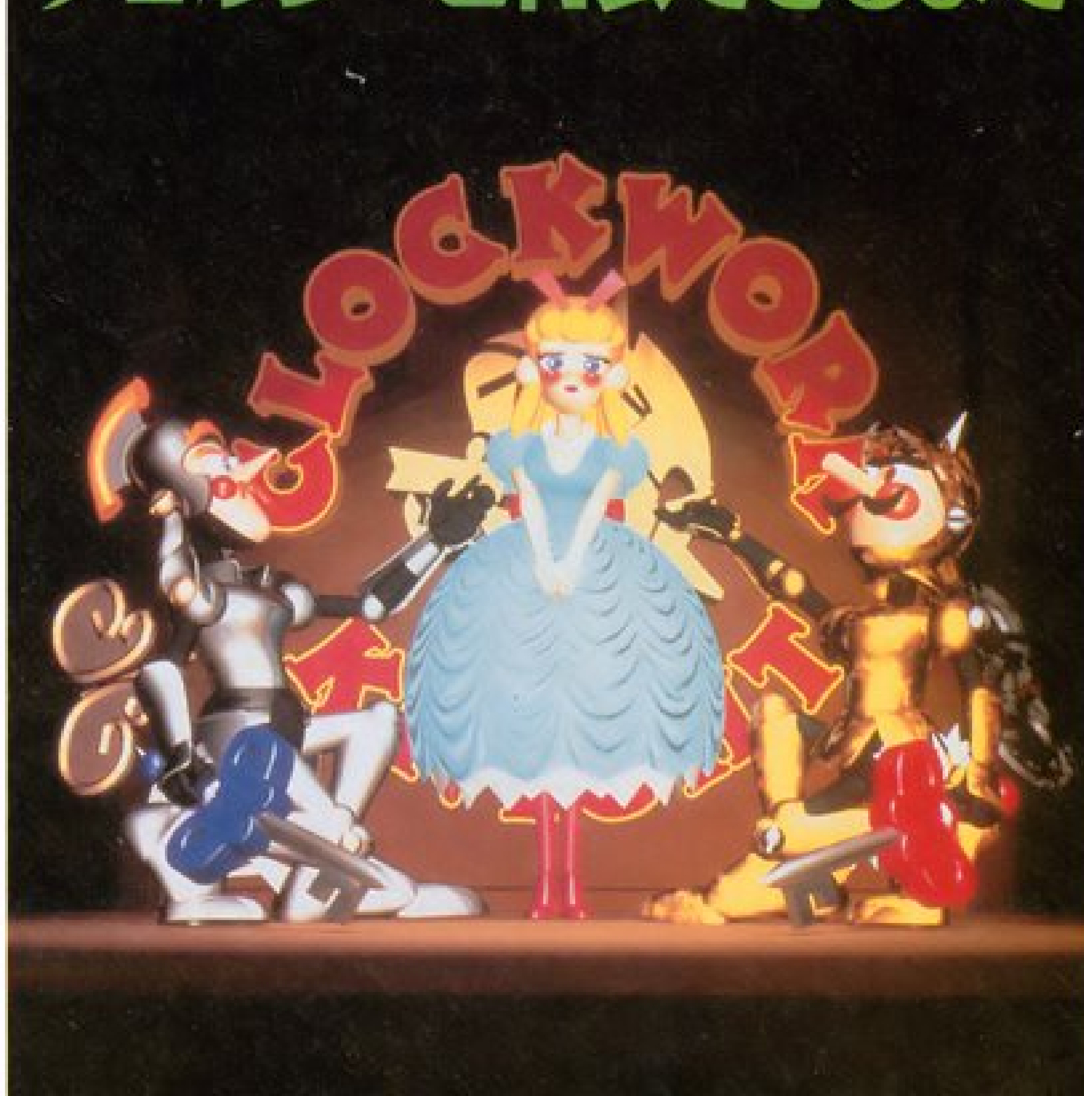


青い玉より左からジャンプしよう。幅跳の要領だ。ダッシュは絶対必要だぞ。



着地地点の文字と、壁で点滅している文字が同じなら1up。O、C、Kは2つあるので有利。

ペパルーチョの冒険は、まだまだ続いていく……チェルシーと再会できるまで



ゲイルレーサー

CGアニメーションをふんだんにフィーチャー！

●セガ
●12月2日発売
●6,800円
●RAC
●2P対戦プレイ可能

開発者さんから一言

YAHOOO／／／　とにかくライバルとの競り合いがアツい／　独自の思考ルーチンでグングン抜きにくる／　缶を投げる／　道をふさいで走る／　負けられねえ、ソニック人形をいっぱい集めるんだ／　ってなんか、かわいいヤツ。でもそのソニック、実は……。

あのラッドモービルが強化移植され、セガサターンに登場！

セガサターン初のレースゲームとなるこの「ゲイルレーサー」はアメリカ大陸を舞台に繰り広げられるレースを題材にしたもの。

かつて地上最速の名をほしいままにした、ひとりの男…。走り屋を名乗る連中にとって、彼はあこがれであり、目標であった。その疾風のごとき姿は、畏敬の念すら呼び起こされた。そしていつのころからか、彼はこう呼ばれるようになった。Gale-Racerと……。

君は、この最速の男となって、招待を受けたSaturn Rallyというレースに参加するのだ。とにかく走りまくって、ライバルを抜いていくのが君の目的。今回は、その美しいオープニングビジュアルからゲーム内容までをざっと紹介する。もう誰にも止められないぜ／

ゲールレーサーの元はアーケードゲーム

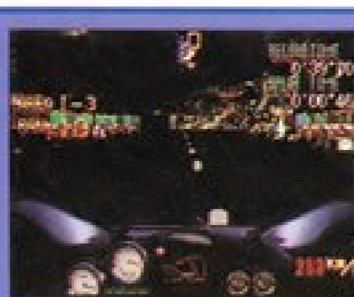
このゲームは、実はアーケードゲームの「ラッドモビール」の強化移植バージョンなのだ。その「ラッドモビール」には、32ビットCPUを搭載した最新のシステム32というと基板が使われ、'92年当時としては画期的なゲームだった。立体的なカーブや多彩な背景などのグラフィックは2Dゲームの頂点を極め、ワイーパーやヘッドライト点灯など実際の車のような操作も類を見ないものだった。



ゲイルレーサーはこんなことも可能だ！

ゲイルレーサーの操作は、アクセルとブレーキという従来のレースゲームにある操作の他に、2つの操作がある。1つは、雨のコースで使うワイパーと、夜や暗いコースで点灯させるヘッドライトだ。この2つのスイッチは、面白いことに作動させなくてもプレイができる。

作動させないともちろん遊びにくくなるし、このリアルさがなかなか楽しい。



暗くなったら

夜のコース、道は真っ暗だ。こんなんじゃ走れない!! で、スイッチオン。



ライトON!

ヘッドライトが点灯したぞ。これでちょっと見える。雰囲気もいいよね。



雨が降れば

どしゃ降りのコース。雨がフロントを叩きつけて、前がほとんど見えないぞ／

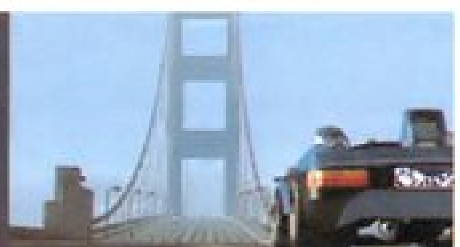


ワイパーON!

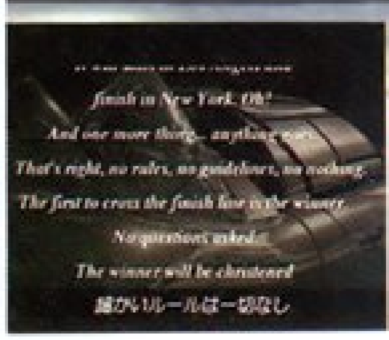
ワイパーさえ作動させればこのとおり。動きもリアルだ。しかしホントにリアルだ。

デモビジュアルも秀逸!!



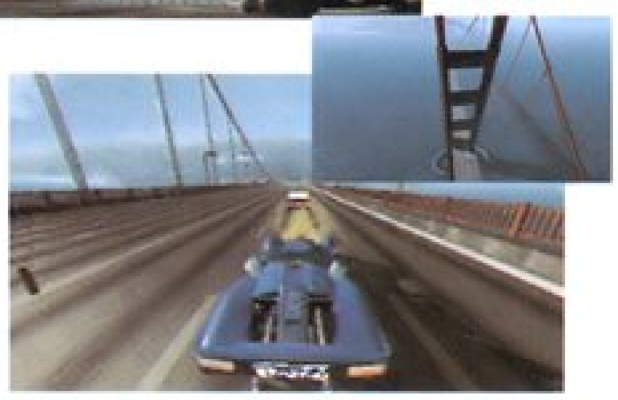


マシンを中心に3DCGの橋をなめるようにグリグリと回転していく視点。動いているところを見たら、君は絶対に背筋がビリビリくるハズだ。



青いマシンを駆る、伝説の走り屋。オープニングビジュアルは、いっさい静止することはない。すごい。

そのゲイルレーサーに1通の招待状が届く。この字幕の流れが映画の雰囲気でいかにもって感じだ。



まるで本物のようなマシンの動き。ホントにこれＣＧなのかと目を疑うぞ。さぁ、ゲームスタートだ／









ゲームモードは3つ

[SPEED RACE●スピードレース]

1Pのノーマルゲームモードだ。様々なコースが待つ全6エリアを疾走していく。タイム内にチェックポイントを通過しよう／

[2PLAYERS.VS●VS 2プレイヤー]

2Pで遊ぶ対戦モードだ。1Pは青、2Pは赤いマシンで走り、タイム差を競うぞ。どっちが速いか勝負／



[TIME ATACK●タイムアタック]

ただ純粋にコースのスプリットタイムを叩き出す1P専用モード。コースは、自由に選択可能。コースを覚えるのにもよし。

山あり谷ありなんでもアリの変化に富んだステージ

1Pのスピードレースは、全6エリア、20ラウンドを疾走していく。その間に、赤いライバルカーなどを抜いて1位になっていくのも目的の1つなのだ。また、特定のラウンドでは中ボス的な敵車も登場し、それらと激しいバトルも用意されている。昼夜を問わず走るこのゲーム、君は最後まで走り抜き、1位になることができるか!?



スタートはロス、ゴールはニューヨーク。アメリカ大陸を西から東へ激走する！



ライバル車は、そのほとんどが赤いマシン。こいつらを抜いて1位になるのだ！

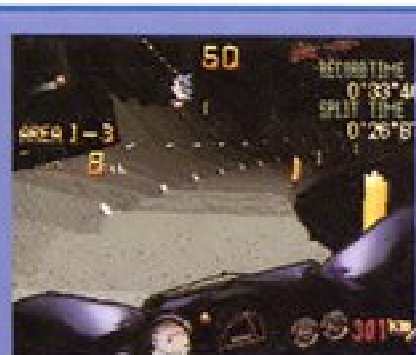
起伏のあるコース



コースには、カーブに傾斜がついている場所もある。もちろんマシンも傾くぞ。これが特徴の一つ。



起伏が激しいコース。そんじょそこらの平坦なコースのゲームとはワケが違う。しかもスピード感抜群だし。



首都高速のようなコースもある。傾斜角に負けないようにハンドリングしていこう。ここはコースアウトしないから安心だ。

敵車はすべてポリゴン＆テクスチャー!!

この「ゲイルレーサー」とアーケード版「ラッドモビール」の大きな違いは、敵車が2Dのドット絵で描かれていたものから、すべてポリゴンで描かれたデータを使っているということだ。テクスチャー処理もしてるので立体感はバツグン。また、その思考ルーチンと動きが強化されより熱いバトルができる。敵車をただ抜くだけのザコと考えるより、ライバルとして見たほうがよさそうだぞ。



これも

テクスチャーマッピングされた対向車。見た目が立体的だね。



これも

このでっかいトレーラーもポリゴン＆テクスチャーで構成されている。

道でないところも走る!!



線路を

あるコースでは、鉄道線路を走ることもできる。こんな時に前から列車がきたらたいへんだ。でも、やっぱり来るんだな、これが。



塩湖の中を!?

ソルトレイクシティでは、湖の道をしぶきを上げながら走る。敵車ももちろんしぶく。気持ち良さそうだ。

ロッキー山脈で道からそれると…



ロッキー山脈のコースは、断崖絶壁だ。しかもガードもない。コースアウトすると……。



グワーンと転落してしまった。落ちても、またコースに戻る。急いで加速しろ！

パトカーとポリスマンは？

アーケード版にあった、ポリスマンに捕まるというフィーチャーは、残念ながらなくなってしまった。だが、パトカーは出てくるぞ。



リアルな3DCGで描かれたパトカーが、後方から猛スピードでやってきて道をふさぐ。でもポリスマンは出てこない。

突っ込めば当然クラッシュする!!



こんな時や

十字路にさしかかった。車が通りすぎるのが速いか。それとも衝突か。



こんな時

最高速度で対向車と正面衝突。このような状況になるとこのように……。



自慢のマシンがコナゴナに。メーター類がメダマのように飛び出してる。ムゴイ。

SEGASATURN
NEW RELEASE SCRAMBLE



'95年以降発売ソフトをキャッチアップ！

- ●デイトナUSA
- ●ビクトリーゴール
- ●バーチャレーシング・サターン
- ●パンツァードラグーン
- ●RACE DRIVIN'
- ●リグロードサーガ
- ●Virtual HYDLIDE
- ●ブルーシード
- ●マジックナイトレイアース
- ●ウイングアームズ
- ●ダイダロス
- ●グレイテストナイン
- ●PEBBLE BEACH GOLF LINKS
- ●グランレーサー
- ●バーチャファイター２他

デイトナUSA

完成度 **20%**

●セガ●４月発売予定●価格未定●RAC●レーシングコントローラー対応

CHECK POINT

- ●人気稼働中のCGレースゲーム来春登場!!
- ●移植はもちろん本家AM2研が担当！
- ●レーシングコントローラーも同時発売予定！

ノリノリのBGMとともに完全移植でサターンに上陸！



「バーチャファイター」の見事な移植に続き、セガAM２研で移植作業が進められている「デイトナUSA」。もともとこのゲームは、セガの最新のCG基板MODEL２を採用し、セガで初めてフルテクスチャーマッピングを実現した超リアルレースゲームだ。アーケードでの人気も依然高く、期待度も１、２を争う高さだが、なかなか続報が入ってこなくて、ヤキモキしている人も多いんじゃないかな？

というわけで、今回は今までの情報の総ざらえと、気になる部分をAM２研に聞いてみた。鈴木部長曰く「絶対面白いゲームになりますよ」というコメントどおり、期待してて間違いのないソフトと言えそうだ。最新画面を見ながら待っててくれ！

ここに注目！① サターン版「デイトナUSA」

新コースの可能性は？

レースゲーム初のオーバルコースを始め、変化に富んだコースデザインが魅力の「デイトナUSA」。各コースの本格的な移植作業はこれからになるけど、メディアがCD-ROMなら、やっぱり新コースの１つや２つはほしいところだよね。ただし、そこらへんについはAM２研の鈴木部長曰く「まだ未定」との回答。そこで、読者のみんなからきた質問で、「コースだけを後からCDで追加供給することは可能か？」ということを聞いてみたら「技術的には不可能ではないが、実現は難しい」という返答を得た。開発はまだこれからなので、新コースも不可能ではなさそう？



40台の敵車が爆走し、コースも多彩なところは「リッジ」と違った魅力だ。

ここに注目！② サターン版「デイトナUSA」

唄うBGMは再現可能？

「デイトナUSA」と言えば、B-univの唄う「デイト〜ナ〜♪」のボーカルフレーズが、人気だけど、ここらへんの再現度も当然気になるよね。だが、心配はまったく無用だ。BGMに関して言うと、セガサターンの音源自体が業務用MODEL２よりも優れたものを採用しているので、「セガサターン版では、業務用をさらにコンプリートしたものになる（作曲者の光吉氏談）」そうだ。といっても、あくまでも業務用のBGMをメインにして作り直すというから安心だね。セガサターンであの曲が聴き放題になる日も近いぞ。



セガサターン版のBGM作製は現在まっただ中ですと光吉氏。期待しよう。

▲デイトナBGMボーカル・光吉猛修氏

いよいよ移植作業本格化！ アーケード版と大比較だ

アーケード版「デイトナUSA」のスタッフも参加し、「バーチャファイター」とは別進行で開発が進められていたセガサターン版「デイトナUSA」。10月にはセガサターン版「バーチャファイター」のサポートも終わり、今後は急ピッチで開発が進められる予定だ。まずは最新画面を見てくれ。

セガサターン版「デイトナUSA」最新画面！

現在は初級コースのモデリングが進んでいるセガサターン版「デイトナ」。40台の敵車も走行し、自車を操ることも可能だ。スタートからゴールまでを見てみよう。

ミッションセレクト



まだ仮のセレクト画面。マニュアル車はCarEXが代打。下のようになるのもすぐ？

ローリングスタート



初級コースおなじみのローリングスタートだ。ここは名所ミリオンスロットアーチ付近だね。

ピットロード



ピットロードの出口付近。まだピットクルーはいないが、完成の暁には一度は入ろう。

視点切り換え



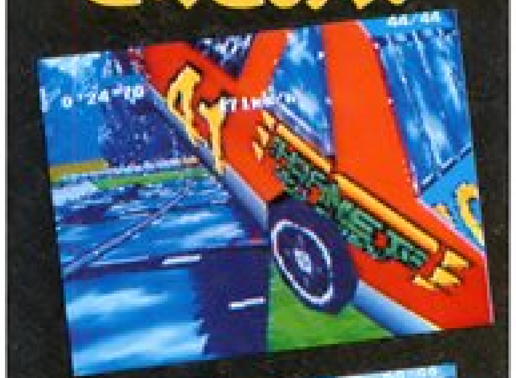
おなじみのV.R.視点も４つ用意されている。まだ開発中なので、自由に変えられたぞ。

ゴールイン！



見事にゴールイン。３位以内に入賞すれば、カッコいいウイニングランが見れるはずだ。

大クラッシュもこのとおり！







ちなみにアーケード版はこんな感じだ！

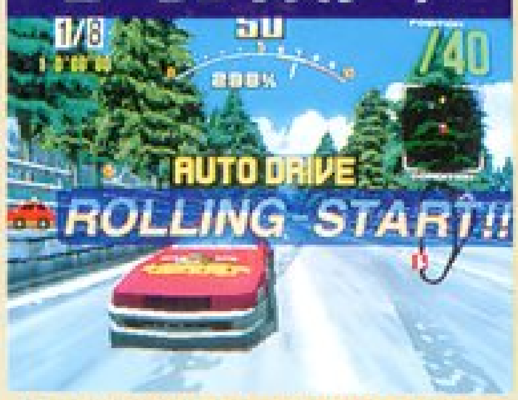
元のゲームを知らない人は、開発中のセガサターン版だけの画面では、イマイチ全体像が見えないと思う。そこで今回はアーケード版の「デイトナUSA」の画面と比較してみるぞ。どこまでこれに近づけるか、楽しみにしててくれ！

ミッションセレクト



選んだミッションによって自車のボンネットの色が変わる。オートマだと赤、マニュアルだと黄色。上級車はもちろんマニュアル？

ローリングスタート



「デイトナUSA」には、自車以外になんと39種類ものアザーカーが登場する。多数の車がいきなり大混戦するのはデイトナならでは。

ピットロード



クラッシュして自車がボコボコになったら、ピットへ入ろう。テクスチャーの貼られたポリゴンクルー達が待っているぞ。

セガサターン用レーシングコントローラー Q&A

「デイトナ」と同時発売予定のレーシングコントローラー。使い心地ははたして？ AM2研に直撃だ。

裏技のロケットスタートは可能か？



ハンドル部にA、B、C、X、Y、Zが配置されている。手元にあるシフトチェンジャーはL、Rが対応。

まずはこのレーシングコントローラーだが、うれしいことにアナログ対応であることが判明した。鈴木裕部長も「そろそろアナログ対応のことも、今のうちから考えていきたい」と話してくれたぞ。

ところで、気になるのは、このハンドルの操作性。ここらへんをAM２研にちょっと聞いてみたぞ。

Ｑ：この形は確定ですか？

Ａ：まだ開発中ですので、確定というわけではありません。

Ｑ：アーケード版にあったロケットスタートというのは？

Ａ：ロケットスタートが使えるのは、中級と上級コースのみです（初級はローリングスタートのため、できません）。やり方は、①スタート前にブレーキを踏む、②アクセルを踏んで、回転数を6,500回転に合わせ、③GO！と同時に、ブレーキを離し、アクセルをベタ踏みする、という手順でできるものですね。まだ、開発中なので確実ではありませんが、アーケード版にあった要素は、セガサターン版でもすべて再現する予定です。完全移植に期待しててください。

ということで、発売を待とう!!

ビクトリーゴール

セガ／3月発売予定／価格未定／SPT／4Pプレイ可能

完成度 **80%**

CHECK POINT

- キャラも球場もすべてCG、ポリゴンで表示
- 視点の切り換えでヴァーチャル感覚
- 豊富な8つのゲームモード

リアル感覚のサッカーゲームだ!!

数あるサッカーゲームの中でも、この「ビクトリーゴール」は次世代マシンにふさわしい画期的な作品だ。グラフィックを完全にポリゴンで表示し、選手の動き、フィールドの広さ、ボールの動きなど、まさにリアル感覚。その臨場感は、今までのサッカーゲームとはひと味違う。

選手名やチーム名は、すべて実際のJリーグのものを使っている。さらに選手データも最新のもの（94年の2ndステージ）を採用しているので、盛り上がること確実だ。

さらにこのゲームでは、専用マルチターミナル6を使用して4人まで同時にプレイすることが可能となっている。この迫力は、ちょっと他のゲームでは味わえない。





ポリゴンならではのバーチャル視点!!

すでに説明したように、このゲームではポリゴンを採用している。だから、フィールド上でゲームは立体的に進めることができる。

本当のサッカーのように、いろいろな視点にカメラを置くことで、複数の視点を楽しむことができるのだ。ゲーム中にポーズすると表示される視点変更オプションを使い、自由に視点を設定することが可能だ。また常にボールの近くにカメラを置いておくことも可能。



エンドラインから見た視点。某メガドラ用サッカーゲームみたいな雰囲気。

縦横だけでなく、斜めからの視点も選べるし、拡大縮小してみるのも楽しい。

TVのサッカー中継のような、サイドラインから見た視点。遊びやすい。

拡大縮小は、複数段階設定できる。縮小画面なら、全体を把握できるので便利。

LRボタンを利用



スタートボタンでポーズし、カメラのタイプを設定。あとはLRボタンで拡大縮小、XZボタンで角度を調整するだけ。

セガサターン初 マルチターミナル6対応4Pプレイ可能



このゲームと同時発売が予定されている専用マルチタップ。これがあれば、なんと4人まで同時に遊ぶことができるようになる。人間どうしの対戦はもちろん、友達とペアを組むことも可能だ。

8つのモードをすべて紹介するぞ!!

「ビクトリーゴール」には、いろいろな遊び方ができるよう、このゲームには全部で8つのモードが用意されている。それぞれのモードを説明していくことにしよう。



全12チーム、全選手が実名で登録されている。好きなチームを選んでキックオフ。



リーグ戦では、試合終了時に他スタジアムでの試合結果が、画面下に表示される。

エキシビジョン
リーグ戦
Sリーグ





好きなチームを選び、リーグ戦で戦うモード。Jリーグと同じく、ファーストステージ、セカンドステージに分かれているが、ファーストステージのみ戦う、ということも可能。またコンピュータどうしの戦いを観戦することもできる。

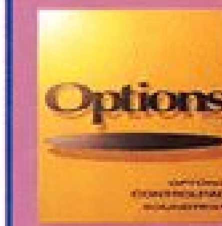




ホーム・アウェーも選べる

リーグ戦はJリーグと同じ方式で行われるが、SリーグはJリーグよりも試合数が少なく、エキシビジョンは特定のチームで1試合のみ行うモード。ただしゲーム画面はどのモードでも同じだ。ゴール前での緊迫したフリーキックもご覧のとおり。

オプション

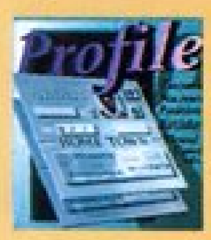


試合時間やコントローラーの変更、天候をランダムにするか、などを設定可能。



リーグ戦などのバックアップデータを削除したり、サウンドチェックなどもできる。天候を指定することも、逆に天候をランダムにすることもできるぞ。

プロフィール



全チーム全選手のデータを、顔写真付で見ることができる。写真も次世代マシンらしく、実にキレイだ。



城もいる

ブッフバルトも

カップ戦

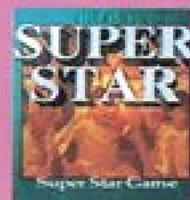


好きなチームを選び、勝ち抜き戦で争う。リーグ戦より緊張するよね。



試合結果もこのとおり表示される。気になる他チームの状況もひとめでわかる。

スーパースターゲーム
スーパースターPK




全選手の中から、対戦相手と交互に1人ずつ選手をピックアップし、試合をするモード。



ポジションのことも考え、バランスよく選手をセレクトすることが大切だ。



選手を取り合う

バーチャレーシングサターン(仮称)

完成度 5%

●タイムワーナー インタラクティブ/発売日未定/価格未定/RAC

CHECK POINT

メガドライブ版では到達しきれなかったポリゴンゲームにおける「空間認識感覚」の高みに、とうとうたどり着く時が来た!

セガの有名レースゲーム「バーチャレーシング」が、メガドライブに移植されてから久しいが、今度はタイムワーナーインタラクティブ開発によるサターン版が登場することになった。

基本的にこれはアーケード版の移植となるのだが、オリジナルのコースや車種選択などの、サターン版オリジナル要素についてはまだ未定らしい。まだ開発がスタートしたばかりだから、細かい仕様はこれからということだ。

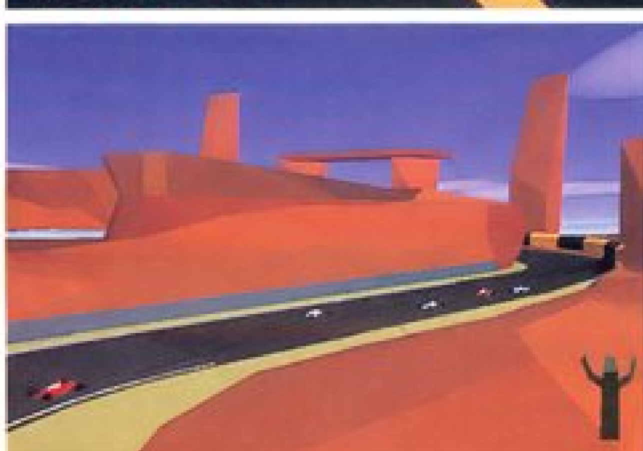
とはいえ「レースドライビン」などでポリゴンのレースものの下地ができているタイムワーナーだけに、完成版には大いに期待できそうだ。



尋常ならざる高解像度!

まだ5%の完成度なのに、すでにメガドラ版の画面をも超えてしまった「バーチャレーシングサターン」。はるか遠くの車や背景が見渡せるという、レースゲームで最も大切な要素もこのとおり。急カーブがいきなり表示される理不尽さもなくなるはず。





←これから先、ポリゴンの密度などが上がっていくのだろうか? 今は完成版を待とう。



こんなに遠くの風景まで見渡せる!

パンツァードラグーン

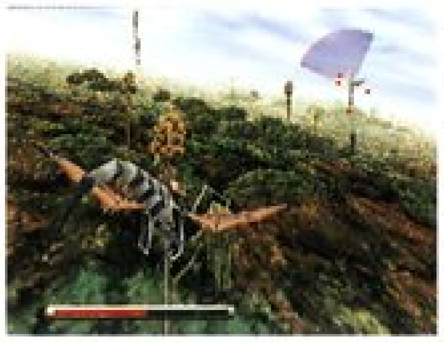
セガ／3月発売予定／価格未定／SHT

完成度 **30%**

CHECK POINT
- ●自然に近い背景CG
- ●スムーズな視点変更
- ●本格ロープレ顔負けの世界設定

ドラゴンにまたがって大空へ羽ばたけ！

セガサターンの機能をすべて使いきったといわれる、期待の3DCGシューティング「パンツァードラグーン」。このゲームの見所はなんといってもドラゴン独特の浮遊感だけど、それ以上に見逃せないのが、緻密(ちみつ)に作られた背景だ。ともすれば、パターンの使い回しに陥(おちい)りがちな地形グラフィックを見事なまでに自然に近づけている。少しずつ微妙に変化していく風景は感涙だ。



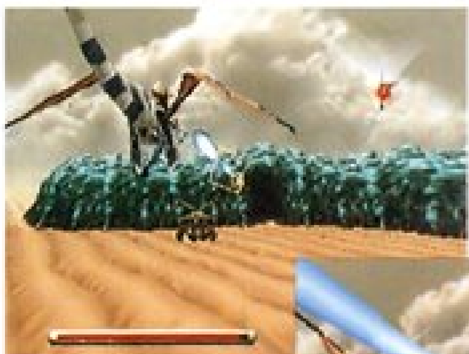
地面スレスレに滑空すると迫力満点！　次世代機でしか味わえない感動がここにある!!



↑セガサターンだからできた驚異の3DCGの世界

ドラゴンと乗り手をうまく使い分けろ！

↓銃



乗り手は……

乗り手の持っている銃は連射可能。だけど、破壊力はイマイチなのだ。



ドラゴンは……

一定時間ショットボタンを押し続けることで、発射可能なレーザー。

→生体
レーザー発振器

視点切り替えがポイントだ

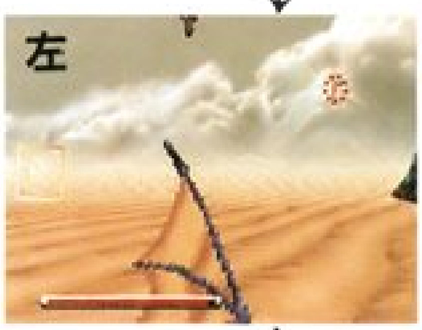
コントロールパッドのLRボタンを押すことで、自由に乗り手の視点を切り替えることができる。ちなみに敵弾をかわせるのは基本視点の時だけ。その他の視点の時は自分の弾で敵弾を撃ち消そう。

レーダーを見逃すな

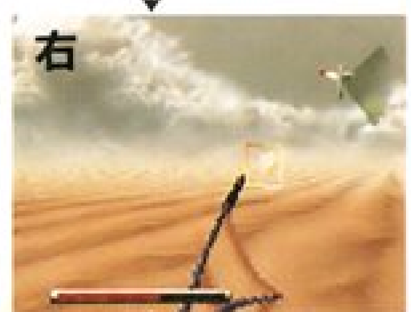


ドラゴンの向いている方向と敵の位置がわかるぞ。









SHTを支えるバックストーリーも奥が深いのだ

ドラゴンということで中世ファンタジーの世界と思いきや、なんと舞台は別の惑星。その星では、かつて外宇宙へ旅する技術を持っていたにもかかわらず、今ではその文明も衰退してしまっていたのである。そんな時代、失われた旧世紀のテクノロジーを復活させたのが、強大な軍事力を持つ〝帝国〟だった……。



主人公「カイル・フリューゲ」。攻性生物専門のハンターだ。

主人公の行く手を阻む敵は大きく分けて2種類

攻性生物



遺跡の周辺に巣くい、無差別に人を襲う生物やメカの総称。遺伝子改造されたバイオ兵器の生き残りだ。外骨格や内臓などは、武器や薬品の材料となるため、高値で取引される。当然、これらの狩猟を目的としたハンターも存在する。ドラゴンに乗ることになる主人公もこのハンターなのだ。

帝国兵器



強大な軍事力を使い、各地に侵攻を開始した帝国が使っている飛行兵器。ただ、実際に帝国が使っているのは、旧世紀のテクノロジーを完全に復活させたものではない。帝国といえども、その原理や真の使用法を解明できてはいないのだ。そのため、とりあえず扱えるものをそれとなく使っているにすぎない。

ドラゴンに隠された秘密とは!?

帝国は古文書(こもんじょ)に記された封印を解くことで、旧世紀最大の遺産〝塔〟を復活させる。だが、塔の封印が解かれると同時に、数千キロ離れた遺跡で攻性生物が目覚めた。それは、表皮に装甲をまとったドラゴンだった。主人公はドラゴンを託され、遥か彼方にある塔を目指すことになる。はたして塔とドラゴンの関係は!?



主人公はドラゴンの乗り手から、ドラゴンを託される。はたしてドラゴンの目的は？

オープニングビジュアルを初公開！



旧世紀の"塔"……

長い眠りから覚めた旧世紀の巨大兵器。帝国はこれを制御できるのだろうか？

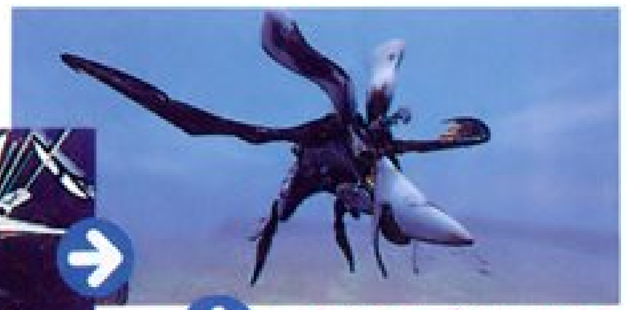


狩りをする主人公達



旧世紀遺跡内部

攻性生物を追って、主人公は旧世紀の遺跡に迷い込む……。



ドラゴンとの出会い



主人公は託されたドラゴンにまたがる。このシーンはとってもきれいだぞ。

だが……



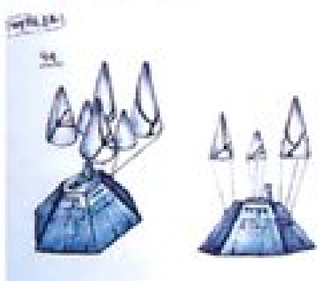
主人公の前に立ちふさがるもう1匹のドラゴン。主人公のライバルだ。

ドラゴンがもう1匹…

緻密に創られたグラフィックに注目！

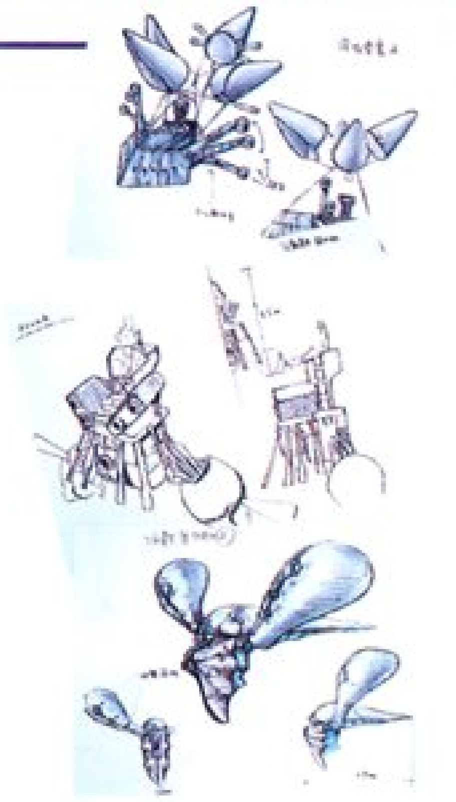
このゲームに登場するキャラクターは、自機であるドラゴンから帝国の飛行戦艦、攻性生物にいたるまで、すべて特撮映画顔負けの細かい設定が作られている。しかも、そのほとんどすべてが、設定どおりに画面上で再現されているのだ。ポリゴン、テクスチャー、変形スプライトなど、セガサターンの機能をフルに使っているというのもダテじゃない。

例えば……





6個の動力機関をもつ帝国兵器が、見事に3DCGに再現された。



RAMPO

セガ／2月発売予定／価格未定／ADV

完成度 30%

CHECK POINT

- ●映画と同じ役者を起用
- ●シナリオはゲームオリジナル
- ●実写とCGの見事な合成

実写とCGの見事な融合がここに実現!!

今年劇場公開され話題を呼んだ松竹映画、「RAMPO」とのメディアミックスソフト。とはいってもそんじょそこらのイロモノソフトとはワケが違うぞ。実写とCGで合成された世界はまさにバーチャル空間。会話も音声と文字でリアルに表示されるのだ!!



土蔵にある乱歩の書斎。実在した江戸川乱歩もこんなところで執筆作業を⁉



書斎の中には、怪しげなモノがズラリ。江戸川乱歩作品でおなじみのものもあるかも…………。



スランプに陥った江戸川乱歩の身に何が起こる⁉

映画と同じ俳優が実写取り込みで登場するぞ



ゲームに使われた映像は、ブルーバックを使ってこんな感じで収録されたのだ。



乱歩



横溝



福岡



轟



野々村

RACE DRIVIN'

完成度 **50%**

タイムワーナー インタラクティブ／発売日未定／価格未定／SLG

CHECK POINT

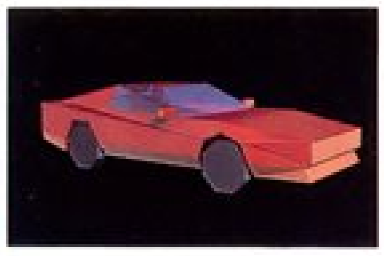
- ●最高の完成度を目指し発売日を延期
- ●マイカーはオリジナル3台にプラスα
- ●次回紹介ではあっと驚く画面に変貌！

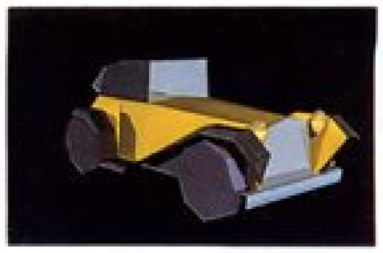
海外のアーケード名作の完全移植＋αだ！

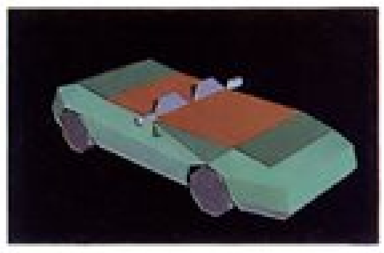
いにしえの時代にゲームセンターで登場した、ポリゴンゲームの先駆（だったと思う）である「ハードドライビン」がメガドライブに移植されてから久しい今、さらなるパワーアップを遂げて帰ってきた。それがこの「レースドライビン」である。「レースドライビン」は日本のゲームセンターに全くと言っていいほど普及しなかったが、「ハードドライビン」と同じコース＋新コースが楽しめるばかりか、使用車を3種類から選べるというサービス満点のドライブSLGゲーム（あえてレースゲームと言わない）だ。

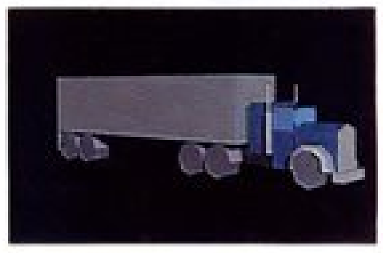
ちなみに、サターン版はテクスチャーの使用など、さらに改良が加えられる。つまり、今回の写真はあくまで途中バージョンと考えてほしい。完成版の画面にはきっと驚かされると思うので、もう少し待ってくれ。

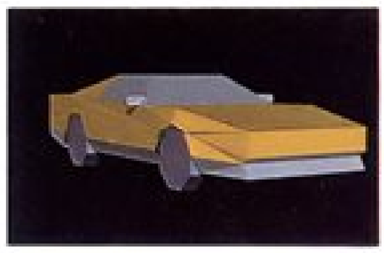


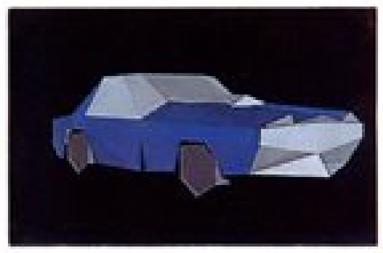




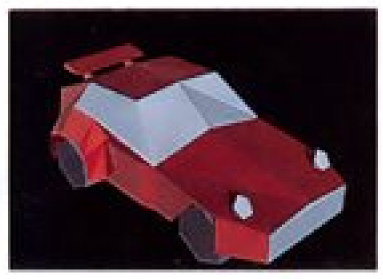














日本では体験不可能だったこの「レースドライビン」が君の家庭にやってくる！

海外へ行くか、とあるゲーセンでしかプレイできなかったこのゲームが、完全移植以上のクオリティで遊べるなんて、夢のようですな。あとはハンドルタイプのコントローラーだけか。

セガサターン版のバージョンアップ部分

1 テクスチャーを使用

現在の写真ではいかにも板っぽいポリゴンだが、完成版は背景や車など、いたるところにテクスチャーが貼られる予定。もしかしたら「デイトナUSA」なみのリアルさになるかも？

2 視点変更が可能に

セガの「バーチャレーシング」のように、走行中の視点変更も可能になるとのこと。視点の種類や角度など、詳しいことは不明だ。理想としては、どこからでも見られるようにしてほしいが……。

3 車の種類が増える

アーケード版「レースドライビン」はロードスター、スポーツスター、スピードスターの3種類だったが、ひょっとしたらもっと増える可能性があるとか？ 右上の写真はその開発中写真だ。



実車のような走行感覚が特徴でもあり、魅力でもあった。完成版はどうかな？

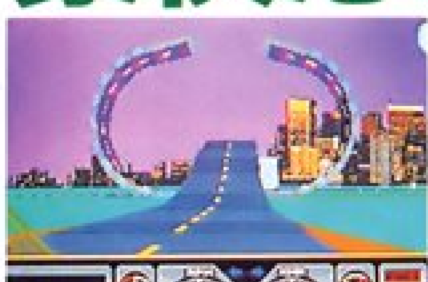


これらの背景や障害物などに、どんなテクスチャーが貼られるのか楽しみである。



事故時のリプレイも、当然あるはず？ あのBGMは絶品だしね。

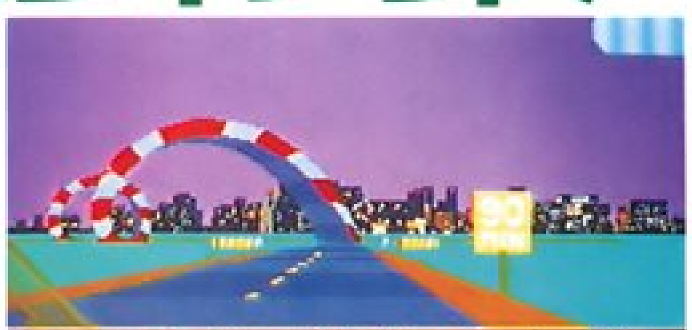
最後のウリ(?)は、豪快なコースレイアウト！



←はるか彼方に見えるループをよく見ると、途中で切れている。あんなの通れるのかと思うだろうが、通れてしまうのである。



➡スピードを出して行かないと途中でズリ落ちるループ。現実にはありえない危険なコースがこのシリーズの醍醐味なのだ。



1回転、2回転は当たり前！ と言ったかどうかは知らないが、こんなにひねるコースもありますからお楽しみに。

リグロードサーガ

完成度 **40%**

セガ／発売日未定／価格未定／RPG

CHECK POINT

- ●キャラクター、地形などまで３Ｄ仕立て
- ●戦闘画面も３Ｄ。戦略は高さも考慮せよ
- ●多種多彩な“技”システム

サターンだからこそ可能な全3D RPG

またまた新タイプのRPGが登場。このゲーム、地形や敵／味方キャラはもちろん、戦闘画面も３Ｄなのだ。名付けて“新世代バーチャル・シミュレーションRPG”。かつての戦闘では取り入れづらかった“高さ”という概念も３Ｄなら楽々クリア。よりリアルな戦闘が体験できるというわけだ。味方キャラは13人、その中から最大８人を起用して戦闘に挑むのだが、その際各キャラの特性は必ず考慮して戦いたい。他にも成長する“技”など盛り沢山なＲＰＧだ。



山間の平地でモンスターと遭遇。ここは稲妻を使って敵パーティ全滅をさせたいところ。



突撃兵と遭遇。こんな道の真ん中で出会うとは思わなんだ。



戦闘は平地あり岩場ありだ。高さも考慮して戦おう。

自国奪回を目指す王子達一行

謎の国“ヤマタイ”のゲンユウサイ率いる邪悪の軍団によって突如襲われた平和の国クィーンズランド女王国。国を追われた次期王のアーサー王子は自国を奪回し女王の汚名を晴らすべくわずかな仲間と戦いに挑む……。

王子アーサー



クィーンズランドの王子。正当な王位継承権を持つ。剣の技にかけては天下逸品。

女性僧侶エリーゼ



王子とともに育った宮廷つきの僧侶。戦闘中彼女の回復／防御魔法は貴重な戦力だ。

老騎士ヘクター



若い頃は名高い弓騎士だったが引退し王子の教育係に。道中の小言には閉口する。

獣忍シシマル



ゲンユウサイを追って東方から来た忍者戦士。同じ目的のアーサーとともに行動。

敵キャラ達

東方から突然やってきた謎の国“ヤマタイ”の邪悪集団。“ニンジュツ”“ヨウジュツ”を操り、圧倒的な強さを誇る。幻術によりクィーンズランドを手に入れる。目的のためには手段を選ばない野望の権化のような集団だ。



ゲンユウサイ。遙か東方の“ヤマタイ”から来た魔人。

怪僧ラーギニ。幹部の１人で坊主だがかなりキレてる。

青狼のベルザリオン。幹部の１人。プライド高し。

おぼろ谷のアヤヒメ。幹部の１人。残忍だが美少女。

その他のキャラ

これらのキャラは敵か味方かわからないが、道中出会うキャラ達だ。いずれもそれなりの力を持つ強者達だ。



忍者戦士ムサシ。日本刀の扱いに長け義理人情に厚い。

猫娘アケビ。ムサシに仕える式（使い魔）で彼が好き？

烏天狗クロヤシャ。アケビとともにムサシに仕える。

バーチャルハイドライド

完成度 **30%**

セガ／発売日未定／価格未定／RPG

CHECK POINT

- ●あのハイドライドがバーチャル空間で再現。
- ●キャラパターンは実写取り込み。
- ●地形は３Ｄポリゴン＆テクスチャーマッピング

あのハイドライドが帰ってきた

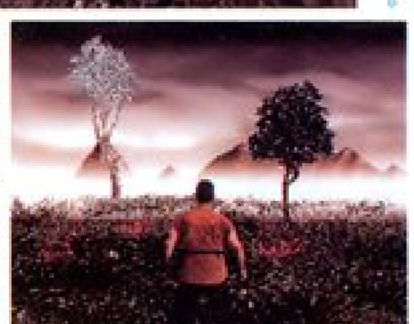
あの「ハイドライド」が３Ｄ映像、実写映像、ＣＧ映像を合成したバーチャルRPGになって帰ってきた。ストーリーなどは原作のＩに沿っているが、マップは3DCG。360度画面切り替えなしに自由に動くバーチャル空間はスゴイの一言!!

眼下に川が。もちろん高さの概念も忠実に再現されている。





そろそろ敵さんが出てきても……。それにしてもゴツい体だな。



森を抜けるとそこは……何もない原っぱだった……。

館の中やダンジョンも自由に動きまわれる。まるで自分が歩いているような感覚は実に画期的だ。



ブルーシード

完成度 **40%**

セガ／3月発売予定／価格未定／RPG

CHECK POINT

- ●新方式カードバトルを採用
- ●原作はあの高田裕三氏
- ●原作に忠実なキャラデザイン



人柱の運命から紅葉を救え

7つの魂と右手に碧い勾玉を持つ男、草薙護。彼によって荒神の強襲から助けられた奇稲田姫の子孫である藤宮紅葉は、逆に荒神を退治し自らの運命を切り開くため、彼とともに旅に出たが……。

ゲーム自体はRPGだが、戦闘に一風変わったカードバトル方式を採用するなどして従来のRPGと一線を画した作品に仕上がっている。地域色豊かなマップもナイスだ。



普段の移動状況。このように一列になって進む。ここは上野駅構内のようだ。



戦闘方式パターン。従来のRPGと違ってカードバトル方式を採用。カードによっては戦いづらいか？



紅葉と護が登場のタイトル画面。セーラー服と機関銃状態だな。

移動はこうなる！

移動は全国地図上で移動する地域を決定して行われる。各々の地域に移動後は通常画面で動くことになる。



この地図画面で移動する地域を決定。ウィンドウが開かれていない地域にはもちろん移動できない。



今回は上野を選択。東京の中でも繁華街のここにはどんな荒神が待ち受けているのか。

戦闘はカードバトル方式だ

冒頭でも述べたように、このゲームの戦闘はカードバトル方式だ。互いに5枚ずつカードを持ち、それらを駆使して相手を倒すというわけだ。もちろんカードはいいカードばかりではない。相手の出方を見つつじっくり考えよう。



戦闘の前後には自分と相手のステータス状態が見れる。



戦闘画面はアニメーション仕様。たっぷり楽しみたい。

攻撃方法が変わればバトルパターンも変わる！



戦闘中グラフィックの数々。カードによってバトルシーンも変化する。戦闘に入ると護が変身するぞ。

マジックナイト レイアース

完成度 **30%**

セガ／4月発売予定／価格未定／A・RPG

CHECK POINT

- ●待望のCLAMP作品がついにゲーム化
- ●原作に忠実なストーリー展開
- ●魅力が引き立つSDキャラ

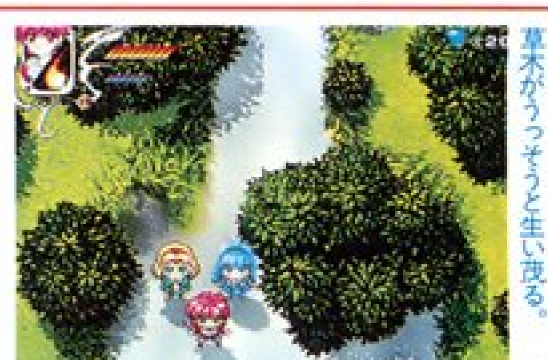
異世界セフィーロに飛ばされた少女達の運命は！

東京タワーへ見学に来ていた光・海・風の3少女はエメロード姫の願いにより突然異世界セフィーロに召還されてしまう。彼女達が元の世界に戻るためには救世主としてセフィーロに平和をもたらすしか道はない。はたして彼女達の運命は!?

人気漫画のゲーム化とはいえ背景やストーリーまでにもこだわった作品。期待度大。



東京タワーへ来た時から彼女達の運命は決まっていたのか？



異世界セフィーロの森の中。草木がうっそうと生い茂る。



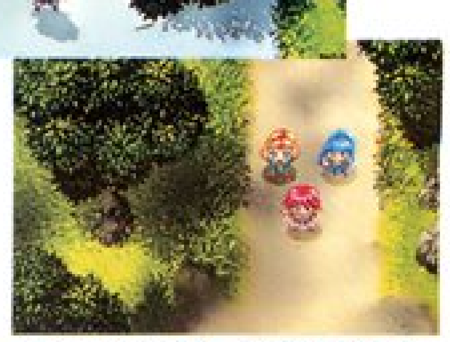
これはいかにも何か起きそうな場所。さて、鬼が出るか蛇が出るか。



テーブルサンゴの上に立つ3人。配色が凄いな。



森の夜。こんな夜道、年頃の女の子に歩かすなよ。



果てしなく続く森。彼女達の旅もまたこの森のように果てしない……。

ウイングアームズ

セガ／発売日未定／価格未定／SHT

完成度 30%

CHECK POINT
- ●ユーザーフレンドリーな操作系
- ●マニアも納得の完成度の高さ
- ●爽快感あふれる本格シューティング

フライトシミュレータでシューティングの爽快感を！

パソコンではおなじみになっているポリゴンを使った3Dフライトシミュレータから〝とっつきにくさ〟〝本格さゆえの難易度の高さ〟を完全にカット！　シミュレータとしての面白さとシューティングの爽快感をプラスしたのが、この「ウイングアームズ」だ。

とはいっても、コックピット周りや戦闘機の性能などはマニアでも納得のいくものになっている。

第二次世界大戦の戦闘機が登場するストーリーやキャラクターの設定も充実していて、単調になりがちなゲームの展開を引き締めている。基本的には、司令官から与えられたミッションを遂行していけばいいのだが、VSプレイも可能。本格的ながらも、ユーザーフレンドリーなデキに期待しよう。









自分が操縦する戦闘機を選択することができる。キャラクターごとに好みの機種もあるようだ。

迫力のドッグファイトだ!!



コックピットビューの迫力ある画面に注目！「トップガン」気分が味わえそう。

ダイダロス

セガ／3月発売予定／価格未定／SHT

完成度 30%

CHECK POINT
- ●美しい3DCGビジュアルの描き込み
- ●アニメのような展開
- ●ストーリー設定が魅力的

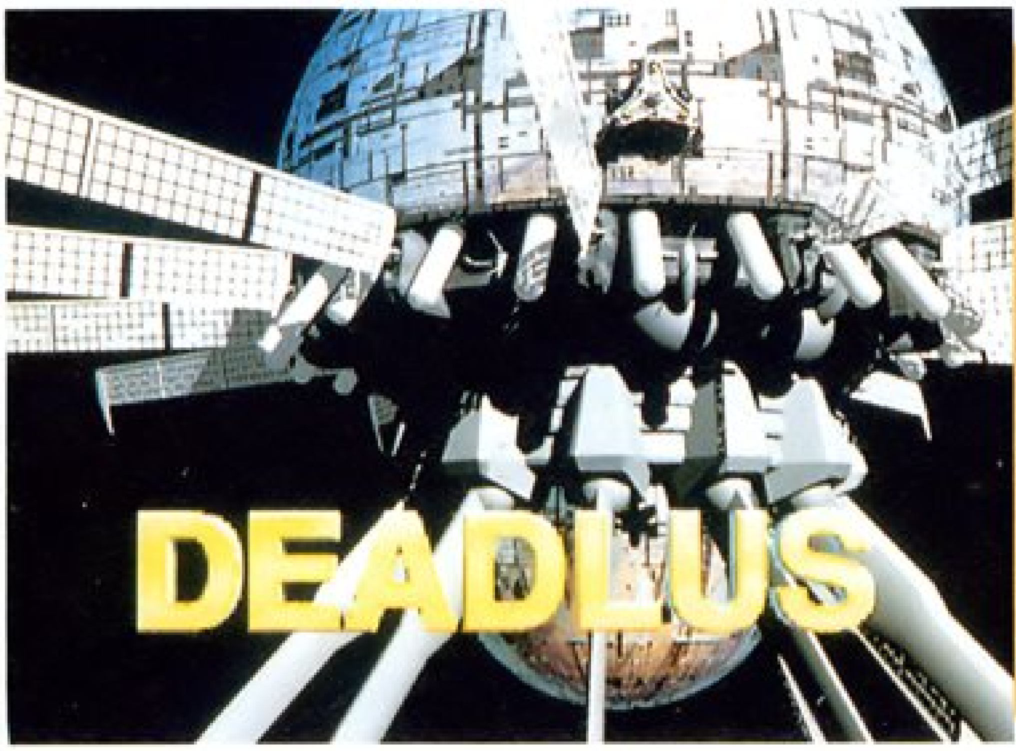
難攻不落の要塞ダイダロスを攻略せよ！

惑星管理組織WSSSの統括中枢である惑星要塞〝ダイダロス〟

外部の補給を一切受けずとも機能することができ、一定の周期でフロアの構造が変化するよう設計されているため、難攻不落の要塞と称されるようになって久しい。

プレイヤーの使命は、この要塞〝ダイダロス〟を壊滅すること。プレイヤーが操縦するのは〝ラオコーン〟という機動歩兵。これは、惑星管理組織との戦闘で奪い取ったパーツを解析して、ゲリラ軍が開発したもの。パイロットの精神とメインシステムを同調させて操縦する〝サイココントロール〟システムが開発され、ダイダロス攻略作戦が開始される！

ストーリーとビジュアル重視の異色シューティング。詳細はまだ不明だが、バーチャルシネマタイプのゲームになるのでは？　ロボットマニアさんも要チェックだ。





惑星管理組織WSSSが誇る、宇宙要塞ダイダロス。ゲリラ軍の最新機動歩兵〝ラオコーン〟でこれを壊滅させるのが、このゲームの目的だ。



グレイテストナイン

完成度 40%

セガ／3月発売予定／価格未定／SPT

CHECK POINT

- ●ポリゴン&テクスチャー機能により視点がスムーズに移行
- ●プロ野球12球団の選手が実名で登場
- ●サンプリング機能でリアルな音声を再現

画面切り換えなし！画期的リアルベースボール

なんてったって〝グレイテスト〟、既存のベースボールゲームとはひと味もふた味も違うのだ。まず球場はすべてポリゴンとテクスチャーで作成。ゆえに多種多様な視点変化が可能になり、うっとおしいバッティング／守備画面の切り換えがない。選手の動きも同様の処理によりスムーズに表現されるし守備画面の視点も数段階の高さで変更可能だ。選手は全12球団の選手を実名で登場させている。キャラクターは実写取り込みで従来とは比べものにならないリアルな動きを再現している。音声面でもPCMのサンプリングで再現、副音声で応援まで楽しめる。まさにTVよりもリアルなのだ。

球場内はすべてポリゴンとテクスチャーで作成されている。選手も実在の人が実名で登場だ。動きもスムーズかつリアルに再現されている。





切り換えじゃなくて、打った方向に画面が動く。





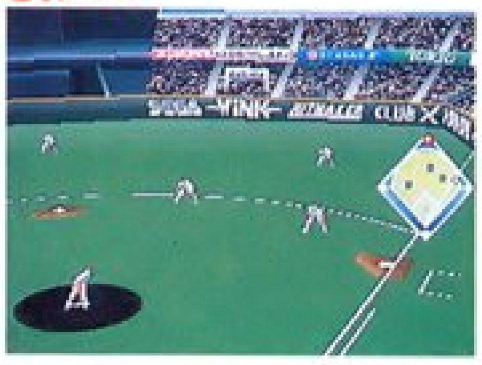
記録はヒット。ちなみにCGで描かれたスタンドは満員状態だ。

打球がどんどん伸びている。それとともに視点もスムーズに変化。

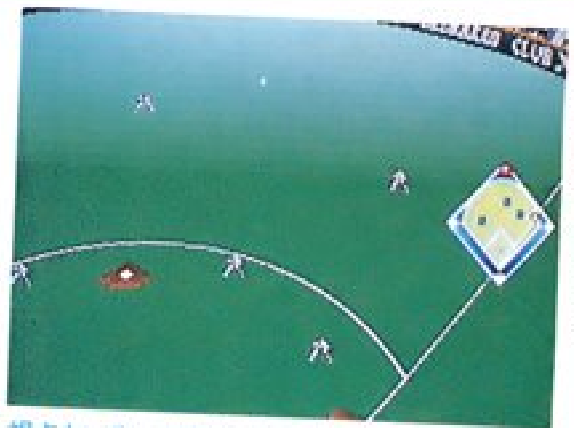
スムーズに移行！ これぞポリゴン&テクスチャーの威力



球場画面の右中央には球場の全体図が示されている。



CGで描かれた球場がイカス。スタンドやグランドの描写に注目。



視点もいろいろ変化可能。これは上から眺めている状態だ。

※画面は開発中のものです。

グランレーサー(仮)

完成度 50%

セガ／2月発売予定／価格未定／RAC

CHECK POINT

- ●シド・ミード氏設計のコース＆マシン
- ●視点に重点を置いたコース設計
- ●未来型高機動武装マシンによる未来F1体験

シド・ミード氏起用の未来型カーレース

ウリはなんといってもあのシド・ミード氏デザインのマシン＆コース設計。将来的に実現可能な機能性・造形性を持つ未来型高機動武装マシンの設計もさることながら、視覚重視で設計された多様なコースも最上だ。地形トラップにも工夫が凝らされライバル車の妨害にはアイテムや工作イベントも使用可能だ。ぜひこのゲームでミード氏の未来感覚を満喫してほしい。

地形トラップにも多様な演出がなされている。ここは進入禁止だ。





浮かぶように走行するマシン。時速500km出る？



ワイヤーフレームを使用して描かれるレースコースは本物指向。動きも滑らかだ。



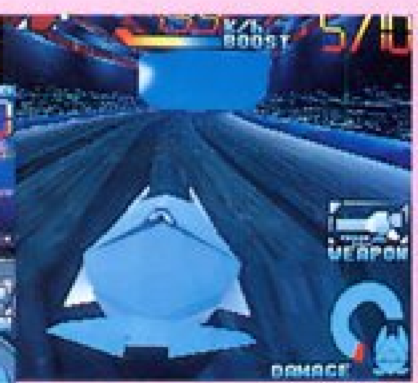
フォルムも美しいが航空力学をも考慮し設計された実用可能なマシンだ。

視点もいろいろ

ポリゴン処理により多様な視点が可能に。これならスピード感もコースシーンも楽しめる。

最も低い視点。これだとよりスピード感が味わえる、迫力満点。





これが一番ポピュラーな視点だ。装備武器でライバルを蹴落とせ。

遠くまで見通せる視点。事故らなそう。



多少ロングな視点。岩壁もマッピング処理できれいに表現している。



※画面は開発中のものです。

PEBBLE BEACH GOLF LINXS ～スタドラーに挑戦～

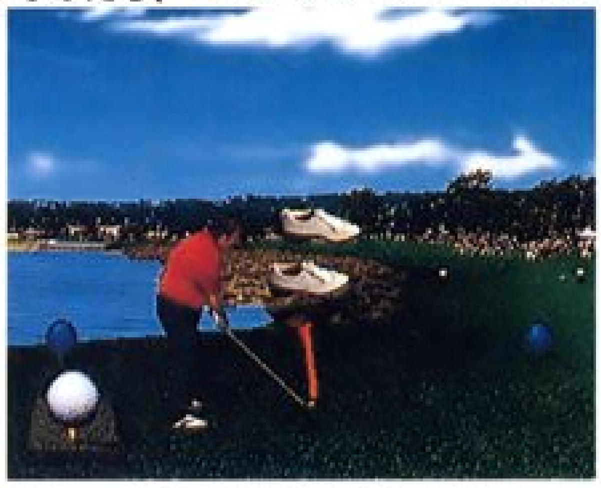
セガ／1月発売予定／価格未定／SPT

完成度 60%

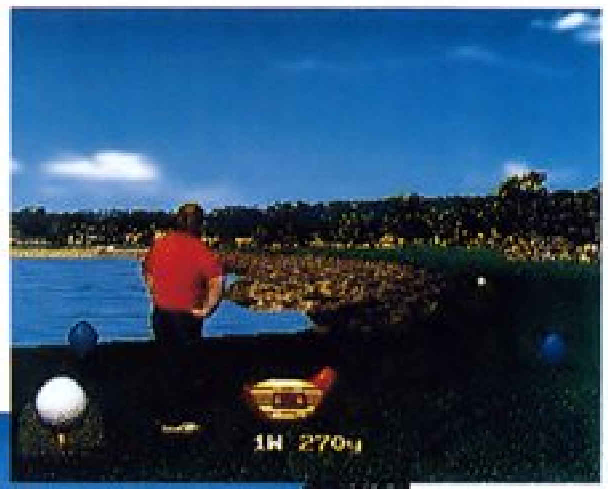
CHECK POINT
- 3DCGと実写動画によるリアルなコース
- "ペブルビーチ・ゴルフリンクス"を忠実に再現
- サターンならではの高機能を生かした作り

あの"ペブルビーチ"がニューリアル

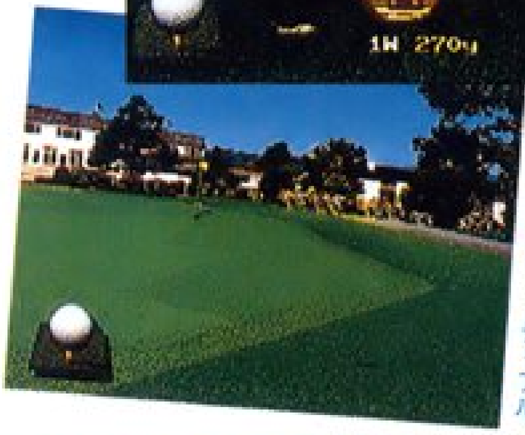
パソコン版で発売されるやいなや大人気を博し多機種にわたって移植されたゴルフゲーム"遥かなるオーガスタ"の続編がこれ。すでにメガドラ版やスーファミ版などでおなじみだとは思うが、やはりそこはサターン版。オールラウンドなサターンの機能を生かしきったゲームに仕上がってきている。ゲーム画面は3DCGと実写画面の合成により今までになくリアルで美しく再現されているので、遠方への見通しも既存の"ペブルビーチ"よりかなり良くなっている。細かな点ではスタンスやクラブがCGで表示されるようになったし、方向表示も磁石調に変更されている。いずれにしても"POLY SYS SYSTEM"をサターンでなら十分に生かせることを証明できるゲーム。

打つ方角はこれで決定。一周して辺りの景色を見てみたい。この、スタドラーと対戦する。スタンスはシューズで表示されるのだ。



打つ前はこのように腰に手をあて方向を考えるのだ。



背景やグリーンも実写＋CGでとてもビューティフル。

※画面は開発中のものです。

レイマン

ユービーアイ ソフト／発売日未定／価格未定／ACT

完成度 20%

CHECK POINT
- 全体的にフランス風の絵柄
- 殺伐さのないファンタジックなフィールド
- 低年齢にも安心のゲーム設計

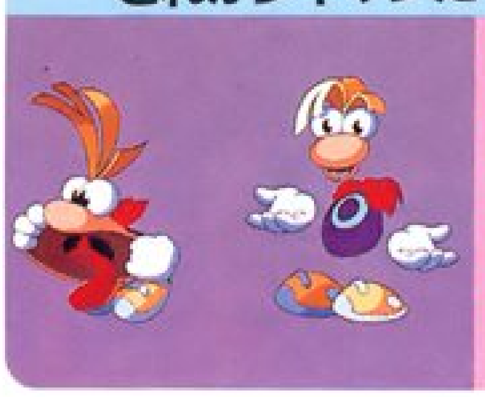
"レイマン"はフランスで開発された横スクロールアクションゲーム。なるほど、キャラクターもグラフィックもフランスならではの作風だ。ゲームは主人公レイマンが彼の住む世界の平和を取り戻すため冒険に出るというストーリーで、"夢の森""スコップの洞窟"などと名づけられた6つのフィールドで構成されている。中には絵や音楽に関連したフィールドが登場する点などはさすが芸術の都おフランスといったところか。またお助けキャラにはマジシャン、カメラマン、トリックなどがいるらしい。



基本的なゲーム画面。敵とレイマンはどう戦うか。

※画面はプレイステーション版です。

これがレイマンだ



レイマンはケビン少年に造られた想像人間で彼の分身だ。

これは敵キャラか？ 蚊のような姿をしているが血でも吸うのだろうか。





音楽をモチーフにしたステージ。ト音記号やバチ、トランペットなどが登場する楽しい面だ。



ラストステージ、ケーキの世界への入り口。さあてボスは何奴？

スチームギア・マッシュ

タカラ／発売日未定／価格未定／ACT

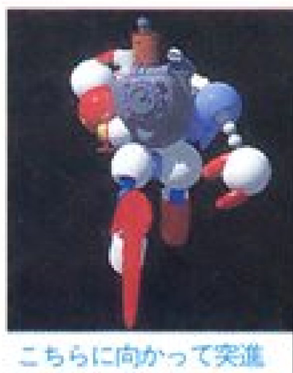
完成度 20%

CHECK POINT
- アクションパターンが豊富
- クォータービュー仕様のゲーム画面
- さまざまな要素を併せ持つマルチ・ジャンルゲーム

タカラのセガサターン参入第1弾。このゲームは基本的にはアクションシューティングなのだが、パズルやRPGの要素、はたまた宝探し的要素まで盛り込まれているらしい。成功すればゲーム史上初のマルチ・ジャンルゲームの誕生だ。さてどんな仕上がりになるか、今から楽しみにしていよう。



主人公マッシュはさまざまな道具が装着可能だ。これで、絶対無敵じゃん!?



こちらに向かって突進してくるマッシュ。



こっちは横から。足が折れそうなほど細い。



※画面は開発中のものです。

新・忍伝(仮)

完成度 **40%**

セガ/1月発売予定/価格未定/ACT

CHECK POINT

- 人気シリーズの続編
- 人物キャラクターの実写取り込み
- ド迫力の画面エフェクト

サターンに「忍」見参!

アーケードデビューから、ずっとセガファンを魅了してきた「忍」シリーズ。マークⅢからゲームギアまで、ほとんど全ての家庭用マシンに移植されてきたことからも、このシリーズの人気度の高さはわかるはず。システムに多少変更はあったものの、シリーズ独特の雰囲気が何ともいえないよね。

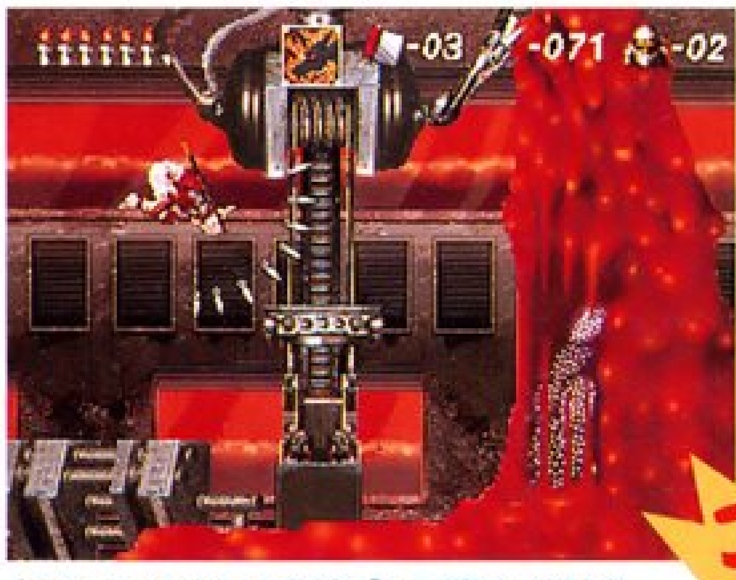
その「忍」が、やはりサターンにも登場。新たなストーリーで、ユーザーをアツくしてくれるのだ。

もちろん、心地イイ難易度の高さや独特の操作感覚は継承されているので、御安心あれ。

サターン版「忍」の目玉は、何といってもキャラクターが実写取り込みであること。人間タイプのキャラクターは、マイキャラから敵・イベントキャラクターまで、役者さんの動きを映像化して取り込んだものなのだ。また、実写動画のデモやエフェクトの迫力も見逃せないポイントになっているぞ。



人間のみならず機械までもが主人公を襲う。多彩なステージと罠が待っているぞ。



主人公だけのものだった必殺技「八方手裏剣」を使う敵がいる!? 手裏剣の持ち数に制限がある主人公にとって不利な戦いを強いられそうだぞ。



VAN BATTLE

完成度 **30%**

セガ/2月発売予定/価格未定/ACT

CHECK POINT

- グロテスクで美しいグラフィック
- キャラクターの個性が豊か
- 細かい演出へのこだわり

美しき異形の世界をかけて激しいBATTLEが始まる!

中世時代……それは魔界に支配されていた、暗黒の時代だった。人々は魔物どうしの争いの陰で生きる、弱い種族でしかなかった。ある時、魔界の王が各種族の代表を戦わせる大会を主催した……。

そんなファンタジックなストーリーの格闘アクションゲームの登場だ。プレイヤーは、魔物だけあって、ひとくせもふたくせもある連中ばかり。美しくもグロテスクな舞台で、異形の戦士達が種族の名誉をかけて闘うのだ。

選択したキャラクターによってエンディングが変化するマルチエンディングを採用、人間タイプのキャラクターの実写取り込みなど見どころはたくさんあるぞ。



一生を2人1組で生活する双人族。この競技にも、もちろん2人で参加。特殊攻撃が見てみたい!



双人族の宿命をかけて……
チリ&ペッパー

祈祷師の作った人形が、何かの偶然で意思と生命を得た。人形系種族の中では、エリートだ。



美しきリビング・ドール
ラ・ファ

バーチャファイター2

完成度 ?%

●セガ●発売日未定●価格未定●ACT●2人対戦プレイあり

CHECK POINT

●あの「バーチャファイター」の続編が来年登場!
●セガサターンの性能を見せつける移植に!
●新キャラ2人をはじめ、ゲーム性も進化!!



早くも移植決定! このスゴさがセガサターンに!





新作紹介の最後は、来年一番の期待作と、載せきれなかった発売予定ソフトをハミダシ情報で紹介しよう。
さて、来年最大の超期待作と言ったら、やっぱりAM2研の最新作「バーチャファイター2」で決まりだよね。この本が出てる頃にはゲームセンターで遊べるはずだけど、早くもあれがセガサターンで出るのだ。
来年になれば、セガサターン版の画面も見れるだろうから、続報を待っててね!!



旧キャラ8人に加え、新キャラ2人が登場! 蟷螂拳のリオンと酔拳の舜帝の動きの素晴らしさは、見れば誰もが驚くはず。よりリアルで熱い戦いがサターンで楽しめる!



テクスチャーの威力を見よ!



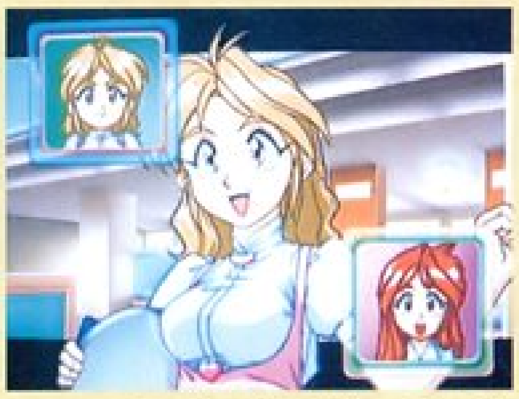
セガサターンと同時に発売される「Ⅰ」は、わざとアーケード版に似せていたが、「2」の移植では、ここまでの映像処理も可能だそうだ。期待大だね。

まだまだある! 期待の新作ハミダシ情報局

まだセガサターン版の画面はないものの、発売スケジュールに出ている作品の中には、注目作も多いぞ。というわけで、ここでは他機種版の写真を交えて、発売予定ソフトの全貌に迫ろう。



早くも前人気急上昇中の「スーパーリアル麻雀PV」は、セタから発売されることに。アーケード版も導入したてだから、試しにどう。



ジャレコからは、「アイドル麻雀スーチーパイSpecial」が急きょ移植決定! 下はイマジニア「制服伝説プリティファイター」

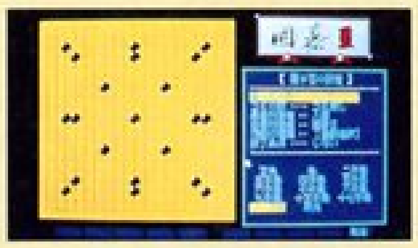




これまた飛び込みで入ってきたアルトロンの「サクセスストーリー」の画面を初公開! 建築家となって、家を設計したりするSLGだ。



アスキーの「ダービースタリオン(仮)」も前人気が高いぞ。



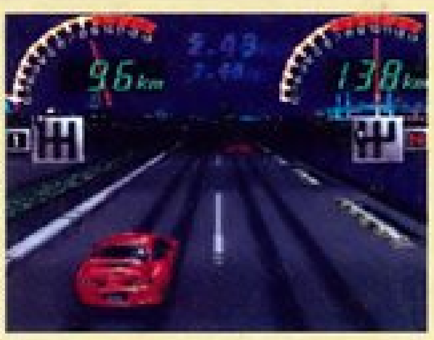
パソコンで定評のある「囲碁(仮)」も登場。



こちらも定評のある「柿木将棋サターン(仮)」。



パソコンでのヒットも記憶に新しい「三國志Ⅳ」。



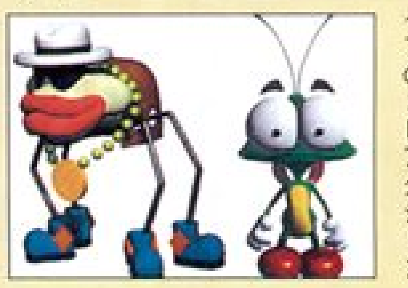
メディアリングからは、あの「ゼロヨンチャンプ」が。



SLG「QUA・VADIS」。絵は美樹本晴彦。



「アローン・イン・ザ・ダーク2」も注目。



セガの「BUG!」は新タイプの3Dアクション。

※「バーチャファイター2」の画面はアーケード版のものです。

セガサターン 新作ソフトカタログカレンダー

SEGASUTURN NEW SOFT CATALOGUE CALENDAR

早速(さっそく)発売日にソフトを買おうという人も、この本を見て買いたくなった人も、とりあえずいつどんなソフトが出るか頭の中で整理しておいてもいいんじゃないかな? というわけで、本書の最後は発売スケジュール表でシメてみよう。ここでは"年内""年明け""その後"の3段階に分けて、チェックポイントと注目作をピックアップしてみたぞ。これを見ながら購入計画に役立ててね。

注目の年内発売予定ソフト

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
11月	22日	バーチャファイター	8,800円	セガ	ACT	
	22日	WanChai Connection	7,800円	セガ	ADV	
	22日	TAMA	5,800円	タイムワーナー インタラクティブ	ACT	
	22日	麻雀悟空 天竺	5,800円	シャノアール/EAV	TAB	
	22日	MYST	7,800円	サンソフト	ADV	マウス
12月	2日	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	7,800円	セガ	VIC	
	2日	ゲイルレーサー	6,800円	セガ	RAC	
	9日	☆クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	4,800円	セガ	ACT	
	9日	☆GOTHA～イスマイリア戦役～	7,800円	セガ	SLG	

11月22日発売 バーチャファイター



セガサターンそして次世代機最大の話題作は移植◎。アーケード版にない要素も豊富だぞ。

●3D格闘アクション

紹介ページP.17～

11月22日発売 WanChai Connection



脚本ジェームス三木、主演杉本彩、布川敏和で展開されるオリジナル巨編。香港ロケも敢行!

●推理アドベンチャー

紹介ページP.104～

11月22日発売 TAMA



自由に動かせる箱庭を手に取って、「たま」をゴールまで転がせ! 逆マーブルマッドネス?

●パズルアクション

紹介ページP.100～

11月22日発売 麻雀悟空 天竺



「西遊記」の世界を題材にした本格派麻雀ゲーム。定評のある「麻雀悟空」シリーズ最新作だ。

●麻雀ゲーム

紹介ページP.98～

ココに注目/年内発売ソフト

バーチャファイター旋風巻き起こる?

いよいよ明日、11月22日に発売されるセガサターン。ちなみに4年前の'90年11月21日は、スーパーファミコンが発売された日だが、なんとなく因縁(いんねん)めいたものを感じてしまうね。……なぁんて、カタイ話は置いておいて、年内発売予定のセガサターンソフトをチェックしてみよう。

まず、本体と同時に発売されるのは5タイトル、年内発売予定はさらに4タイトルとなっている。とりあえず、年内にハードを購入するほとんどの人は、「バーチャファイター」を一緒に買うだろうけど、デキのほうもバッチリなので、これで腕を上げて、ゲーセンの「バーチャファイター2」で腕試(うでだめ)しするのもいいんじゃないかな? もちろん、「バーチャファイター」の他にも、「真説・夢見館」など、ジャンルも多彩に揃(そろ)っているぞ。年内はこれでOKだよね?

11月22日発売 MYST

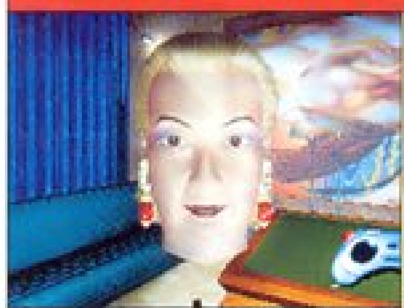


CD-ROMで世界一売れたアドベンチャーが次世代機初登場。幻想世界の扉が開かれる。

●アドベンチャー

紹介ページP.94～

12月2日発売 真説・夢見館 扉の奥に誰かが…



昨年末メガCDで話題をまいた夢見館の最新続編が超リアルになって登場。話の分岐も多彩に。

●バーチャルシネマ

紹介ページP.107～

12月2日発売 ゲイルレーサー



システム32対応ソフトとしてデビューした人気レースのアレンジ移植。敵車もポリゴン化。

●大陸横断ドライブゲーム

紹介ページP.116～

12月9日発売 クロックワークナイト ペパルーチョの大冒険・上巻



背景も3Dポリゴン処理された新感覚アクション。ブリキ人形のペパルーチョが大活躍!

●アクションゲーム

紹介ページP.112～

12月発売予定 GOTHA～イスマリア戦役～



次世代機ならではの高速処理を生かした戦術級ウォーSLG。マルチシナリオで何度も遊べる。

●近未来ウォーSLG

紹介ページP.107

発売日未定 RACE DRIVIN'



ポリゴンレースゲーム草創期の名作の完全移植+α。ここに入ってるけど、発売は来年です。

●ドライブシミュレーター

紹介ページP.124

ACT:アクション/RPG:ロールプレイング/SHT:シューティング/ADV:アドベンチャー/SLG:シミュレーション/SPT:スポーツ/RAC:レース/PUZ:パズル/TAB:テーブル
PIN:ピンボール/A・RPG:アクションロールプレイング/QIZ:クイズ/EDT:エデュテイションソフト/VIC:バーチャルシネマ/ADL:アダルト/ETC:その他
※★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のソフトはタイトル変更があったものです。

注目の年明け発売予定ソフト

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
1月	未定	PEBBLE BEACH GOLF LINKS～スタドラーに挑戦～	未定	セガ	SPT	
	未定	新・忍伝	未定	セガ	ACT	
2月	未定	ダイダロス	未定	セガ	SHT	
	未定	RAMPO	未定	セガ	ADV	
	未定	VAN BATTLE	未定	セガ	ACT	
	未定	グランレーサー(仮)	未定	セガ	RAC	
	未定	Virtual HYDLIDE(仮)	未定	セガ	RPG	
3月	未定	ビクトリーゴール	未定	セガ	SPT	タップ
	未定	グレイテストナイン	未定	セガ	SPT	
	未定	パンツァードラグーン	未定	セガ	SHT	
	未定	ブルーシード	未定	セガ	RPG	
	未定	上海　万里の長城	未定	サンソフト	TAB	
	未定	ゲームの達人	未定	サンソフト	ETC	
	未定	必殺パチンココレクション	未定	サンソフト	ETC	
	未定	柿木将棋サターン(仮)	7,800円	アスキー	TAB	
	未定	囲碁(仮)	7,800円	アスキー	TAB	
4月	未定	デイトナUSA	未定	セガ	RAC	ハンドル
	未定	魔法騎士(マジックナイト)レイアース	未定	セガ	RPG	

ココに注目／年明け発売ソフト

デイトナUSAの他、人気RPGも

年内に「バーチャファイター」をやり込んだら、そろそろRPGや他のジャンルのゲームも遊びたくなってくるんじゃないかな？　春頃になれば、各サードパーティー作品もそろそろ出揃ってきて、セガサターンを支援してくれそうだぞ。特に、人気原作漫画を題材にしたRPG「ブルーシード」や「マジックナイトレイアース」などがこの時期に控(ひか)えているのは、うれしいよね。

他にも、その幻想的な世界観が素晴(すば)らしい３Dシューティング「パンツァードラグーン」や、AM２研のセガサターン第２弾である「デイトナUSA」など、新規ユーザーを引きつけるに十分なラインナップが目白(めじろ)押しだ。

３月あたりに出てくる予定のサードパーティーソフトには、将棋や囲碁、上海などといった定番テーブルゲームも続々あるから、一通り揃えておくのもいいかもしれないね。とはいえ、やはり本命は「デイトナUSA」？

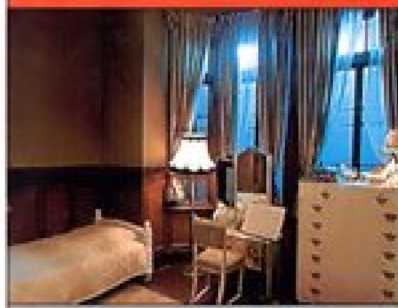
1月発売予定　新・忍伝



●忍者アクション
紹介ページP.130

メガドラでも人気だった忍シリーズの最新作。迫力のエフェクト効果はセガサターンならでは。

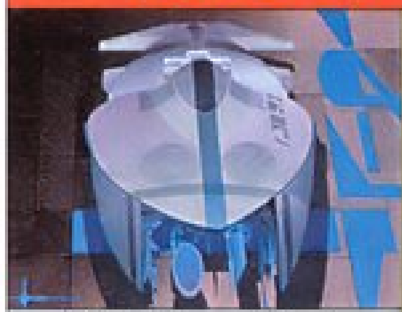
2月発売予定　RAMPO



●バーチャルシネマ
紹介ページP.123

この夏公開の同名映画をオリジナルシナリオでゲーム化。インタラクティブに乱歩世界を満喫。

2月発売予定　グランレーサー



●近未来レースゲーム
紹介ページP.129

シド・ミードのデザインによる近未来サイバーカーレース。装備した武器で敵車妨害も可能。

2月発売予定　Virtual HYDLIDE(仮)



●3D実写取り込みRPG
紹介ページP.125

パソコンで大ヒットした名作の第1作目が実写3D取り込みにより復活。光と音の演出も注目。

3月発売予定　ビクトリーゴール



●3Dポリゴンサッカーゲーム
紹介ページP.120～

CGによって作られたフィールドを実名のJリーガー達が駆けめぐる。視点切り換えもOK。

3月発売予定　パンツァードラグーン



●3Dファンタジーシューティング
紹介ページP.122～

「風の谷のナウシカ」ばりの幻想的な世界をドラゴンライダーが飛翔する。BGMも荘厳。

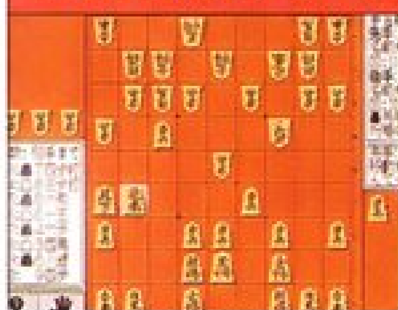
3月発売予定　ブルーシード



●人気漫画RPG
紹介ページP.126

高田裕三原作の人気漫画をRPG化。全国にいる荒神をカードバトル方式の戦闘で倒せ。

3月発売予定　柿木将棋サターン(仮)



●本格派将棋ゲーム
紹介ページ —

パソコンで定評のある「柿木将棋」の移植版(※画面はパソコン版)。詰め将棋モードもあり。

3月発売予定　上海万理の長城



●パズルゲーム
紹介ページ —

あのパズルゲームの名作「上海」が登場(※画面は3DO版)。普通の上海の他、多彩なモードも。

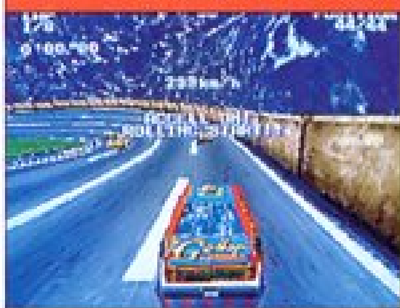
3月発売予定　ゲームの達人



●テーブルゲーム
紹介ページ —

将棋、麻雀、オセロ、五目並べが一本で楽しめるお得なソフト。アドベンチャーモードもあり。

4月発売予定　デイトナUSA



●3D CGドライブゲーム
紹介ページP.118～

ゲーセンターで人気稼働中のレースゲームを本家AM2研が移植。唄うBGMも完全移植！

4月発売予定　魔法騎士(マジックナイト)レイアース



●人気漫画RPG
紹介ページP.126

絶大な人気を誇るCLAMP原作の人気漫画のRPG。異世界セフィーロで光、海、風が活躍。

今後発売予定の注目作

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
発売日未定					
未定	バーチャファイター2	未定	セガ	ACT	
未定	マスターズ(仮)	未定	セガ	SPT	
未定	シムシティ2000	未定	セガ	SLG	
未定	バーチャ・ハングオン(仮)	未定	セガ	RAC	
未定	スターケイド(仮)	未定	セガ	PUZ	
未定	ダイナミックファンタジー(仮)	未定	セガ	ACT	
未定	リグロードサーガ(仮)	未定	セガ	PRG	
未定	ピンボール アリーナ	未定	セガ	PIN	
未定	ウイングアームズ(仮)	未定	セガ	SHT	
未定	バスケットボール・サターン(仮)	未定	セガ	SPT	
未定	バーチャテニス(仮)	未定	セガ	SPT	
未定	アイスホッケー(仮)	未定	セガ	SPT	
未定	トムキャトアレイ・サターン(仮)	未定	セガ	VIC	
未定	エコー・ザ・ドルフィン・サターン(仮)	未定	セガ	SLG	
未定	ファンタジーアース(仮)	未定	セガ	RPG	
未定	サイドポケット(仮)	未定	セガ	ETC	
未定	ルクソー・カジノ(仮)	未定	セガ	ETC	
未定	BUG！(仮)	未定	セガ	ACT	
未定	スーパーリアル麻雀PⅤ	未定	セタ	TAB	
未定	★X-MEN	未定	カプコン	ACT	
未定	★ストリートファイター・ザ・ムービー	未定	カプコン	ACT	
未定	★極上パロディウスだ！(仮)	未定	コナミ	SHT	
未定	★実況パワフルプロ野球'95(仮)	未定	コナミ	SPT	
未定	★アイドル雀士スーチーパイSpecial	未定	ジャレコ	TAB	
未定	★サクセスストーリー	未定	アルトロン	SLG	
未定	スチームギア・マッシュ	未定	タカラ	ETC	
未定	ゼロヨンチャンプSpecial(仮)	未定	メディアリング	RAC	
未定	THE 7TH GUEST2 11TH HOUR	未定	ヴァージンゲーム	ADV	
未定	RACE DRIVIN'	未定	タイムワーナーインタラクティブ	RAC	
未定	バーチャレーシングサターン(仮)	未定	タイムワーナー インタラクティブ	RAC	
未定	三國志Ⅳ	未定	光栄	SLG	
未定	A.Ⅳ.	未定	アートディンク	SLG	
未定	ダービースタリオン(仮)	未定	アスキー	SLG	
未定	DD(仮)	未定	アスキー	ADV	
未定	麻雀ムサシ(仮)	未定	アスキー	TAB	
未定	〜制服伝説〜プリティファイターX(仮)	未定	イマジニア	ACT	
未定	麻雀(仮)	未定	イマジニア	TAB	
未定	3Dアクション(仮)	未定	イマジニア	ACT	
未定	重装機兵レイノス2(仮)	未定	メサイヤ	ACT	
未定	慶応遊撃隊(仮)	未定	ビクターエンタテインメント	SHT	
未定	4Dボクシング(仮)	未定	ビクターエンタテインメント	SPT	
未定	メタルファイター♡MIKU	未定	ビクターエンタテインメント	ACT	
未定	ブレイジングトルネード(仮)	未定	ヒューマン	SPT	
未定	USドラッグチャンプ(仮)	未定	日本物産	RAC	
未定	SUPER301 SQ(仮)	未定	日本物産	SLG	
未定	VR麻雀(仮)	未定	日本物産	TAB	
未定	QUO・VADIS(仮)	未定	グラムス	SLG	
未定	ハイパーダービー	未定	CRI	SLG	
未定	Hard Core	未定	ヴァージンゲーム	SPT	
未定	本格派プロ麻雀 極(仮)	未定	アテナ	TAB	
未定	THE RAY MAN	未定	UBIソフト	ACT	
未定	アローン・イン・ザ・ダーク2	未定	EAV	ACT	

発売日未定
バーチャファイター2

登場前から話題騒然の超大作が早くも完全移植宣言！ 1作目とともに旋風を巻き起こすか!!
●3D格闘アクション
紹介ページP.131

発売日未定
シムシティ2000

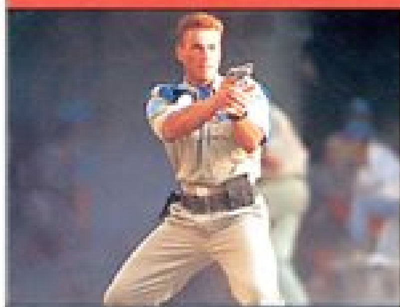
街創りシミュレーションの名作が、実写映像取り込みを使い、パワーアップして登場！
●都市構築シミュレーション
紹介ページ ー

発売日未定
スーパーリアル麻雀PⅤ

アーケードゲームに登場したての人気シリーズ最新作が、なんと"完全移植"。初のHゲー？
●麻雀ゲーム
紹介ページ ー

発売日未定
X-MEN

カプコンがこの12月にアーケードに出す最新格闘ゲームを完全移植！ 300メガショック!!
●対戦型格闘ゲーム
紹介ページP.81〜

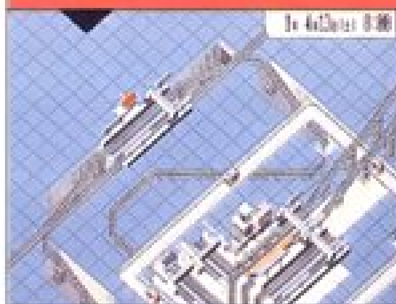
発売日未定
ストリートファイター・ザ・ムービー

来春劇場公開予定の実写版「ストリートファイター」を取り込みゲーム化。新格闘伝説誕生！
●対戦型実写取り込み格闘ゲーム
紹介ページP.81〜

発売日未定
極上パロディウスだ！(仮)

「パロディウスだ」と「極上パロディウス」の2本をカップリング移植。PS版とは少々違うぞ。
●コミカルシューティング
紹介ページP.86〜

発売日未定
実況パワフルプロ野球'95(仮)

野球ゲームの新定番ソフトが、セガサターンにも登場。最新データとクリアな音声で迫るぞ。
●プロ野球ゲーム
紹介ページP.86〜

発売日未定
A.Ⅳ.

パソコンなどで大ヒットした、あの「A列車」シリーズ最新作もパワーアップして登場だ。
●鉄道建設シミュレーション
紹介ページ ー

ココに注目！今後発売予定ソフト
サードパーティーの超大作続々！

この本の特報でも紹介したとおり、来春以降のラインナップには、カプコンやコナミなど大手サードパーティーの超話題作が続々と登場し、さらにセガサターンの人気を高めてくれるはずだ。もちろん、いよいよゲームセンターに登場したセガ最大の話題作「バーチャファイター2」の移植も大きな魅力と言えよう。この後も、さらなる話題作がガンガン来そうで期待だね。

サタマガ編集部チェック!!

というわけで、最後の最後は、ここまでの解説で書ききれなかった細かい部分の解説や、まだまだこれから出てくるセガサターン期待のソフト情報について迫ってみるぞ。

まず、麻雀関係から。今までメーカー未定だった「スーパーリアル麻雀PⅤ」だが、ここにきて本家セタからの発売となることが決定。また、ハミダシ情報でも載せたジャレコの「スーチーパイ」は、18歳推奨年齢つきのアダルトものになるとのこと。ちょっと期待してる人も多いんじゃない？ また前々から噂になっていた某大手H社の大作RPGは、もうしばらくで発表されそうだ。

その他では、タイトーは移植もの1本、オリジナル1本を開発中、データイーストはオリジナルのアクションを近々発表する模様。今後はメーカー的にも、ジャンル的にもセガサターンはすごく充実するはずだぞ。ちなみに某S社はパチスロものを企画中とか。こちらも期待？

Present For Readers
From SEGASATURN MAGAZINE

セガサターンマガジン 読者プレゼント

●応募のきまり●

アンケートにお答えいただいた方の中から抽選で以下の商品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、お名前、生年月日、住所、電話番号、希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書き、80ページを参考に質問に答えてください。必要事項の記入が不十分なものは無効になります。締め切りは12月末日(当日消印有効)、発表はセガサターンマガジン3月号の誌上で行います。※商品によっては時間がかかることがありますが、2カ月以上未着の場合は編集部にご連絡ください。（TEL 03-5642-8185）

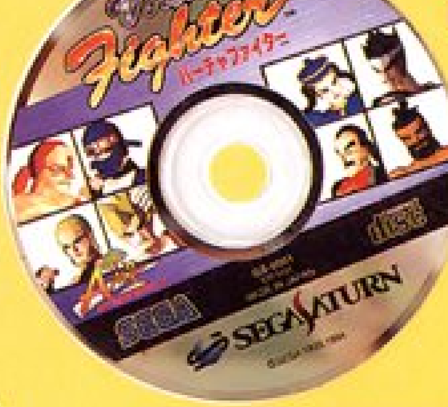
1 セガサターン
提供：セガ・エンタープライゼス 3名



本誌でセガサターンのすごさがわかった人、ぜひ本体を買ってください。でも、どうしても資金がない人にセガからメリークリスマス！

2 セガサターン・ソフト
提供：セガサターンマガジン編集部 20名

あなたがお好みのセガサターンのソフトを1本差し上げます。ただし'94年12月末日までに発売されたタイトルに限ります。



3 「デイトナUSA」レーシングキャップ
提供：セガ・AM2研（非売品） 1名



AM2研が超貴重なアイテムを提供してくれた。キャップ、ぬいぐるみともにもはや入手は困難。このチャンスを絶対に逃すな！



4 「バーチャファイター」UFOキャッチャー人形
提供：セガ・AM2研（非売品） 3名

5 タイムワーナーインタラクティブオリジナルテレカ
提供：タイムワーナーインタラクティブ（非売品） 5名

本体との同時発売という公約を果たしたテ……じゃなくてTWから。

TIME WARNER INTERACTIVE

6 メガドライブソフト「スーパーストリートファイターII」
提供：カプコン 3名

一挙に2タイトルを発表してくれたカプコン。ソフト発売までこれをプレイして待て！



7 「スーパーボンバーマン2」デスクトップウオッチ
提供：ハドソン（非売品） 3名



まだ発表がないハドソン。でもボンバーマンじゃないんだよ!?

8 データイーストグッズセット
提供：データイースト（非売品） 10名

ST-V参入も表明しているデータイースト。大作が期待できる！



9 「バーチャファイター」or「ソニック」パーカー
提供：ソニークリエイティブプロダクツ 各2名

ソニック、そしてVFのしゃれたグッズが揃う「GAMESOUL」から。



INFORMATION

1994年年末は、次世代ゲームマシンの幕開けとして様々な意味でゲーム史上に特筆されることになるでしょう。次世代の感性とテクノロジーを模索するため、我々は今、新しいゲーム雑誌をお届けします。『BEEP！メガドライブ』から生まれた、次世代セガゲームフルサポート月刊雑誌『セガサターンマガジン』次号発刊ならびに月刊化1月7日からです。よろしく!!

セガサターンマガジン月刊化 第1号は1月7日発売です

本誌の内容に関するお問合せは
03・5642・8185

STAFF

●編集長 近藤 裕
●編集 西村 亨 石坂英作
●編集協力 窪田 剛 ヘッドルーム（石埜三千穂 政綱大介）
ターニングポインツ（藤森英明 稲元徹也）
●アシスタント 長 ちのり 猪苗代憲 児玉賢一 宇佐見慶二郎
●ライター 佐々木功一 折原光治 小林 仁 戸塚井一
作山哲広 渋谷洋一 川口 一 岡崎栄子
pana 岡田直子
●レイアウト 渡辺 緑 村田雅英 中沢 学 黒川修二
加藤勇二 塩住太郎 深田眞理子 小野田由美
●写真 鬼頭栄次 大屋哲男 大金 彰
●イラスト 八重樫彩蔵 湯川安芸子 小島伸行
●校正 アレフ
●印刷 大日本印刷株式会社



WELCO
METOT
HENEX
TLEVEL
32BIT
…キミのメガドライブ
メガドライブ用アップグレードブースター
SUPER 32X
スーパー32X 12月3日発売予定 16,800円
スーパー32Xはメガドライブに装着するだけで32ビットマシンに変身させることができるスーパーアイテム!
その秘密は、新開発チップSH2を2基搭載したことにより、高速演算処理、ポリゴン表現、32,000を超える色数、豊かになったサウンド…などなど。
驚異のハイグレードソフトが
手頃な価格で充実!!
スペース ハリアー™
12月3日発売予定 4,980円
アーケードを沸かせた超人気ゲームをそのまま移植。
© SEGA 1985, 1994
V.R.™
Virtua Racing
DELUXE
バーチャレーシング デラックス
© SEGA 1992, 1994
12月16日発売予定 8,800円
コース、車種、そしてCGが大幅にグレードアップ!
アーケード以上の興奮が…。
SPEED
250 km/h
GEAR
スターウォーズ® アーケード
12月3日発売予定 8,800円
アーケードの興奮を完全移植。
X-ウィングを繰り「スターウォーズ®」3部作の世界へ!
HI-SCORE 12500
TIME
083
PILOT 12500
Behind
PROTON
®, TM & © 1994 Lucasfilm Ltd. All rights reserved.Used under authorization.
©1994 SEGA
アフターバーナー™ コンプリート
'95年1月発売予定 4,980円
進化した実際の戦闘システムを導入。
"アフターバーナーⅡ"を超えた3Dシューティング。
© SEGA 1994
© SEGA
SEGA
株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター
フリーダイヤル 0120-012235 受付/月～金曜日:10時～17時(祝祭日除く)

の威力！

で体験できる…

スーパー32Xをメガドライブに装着すると…。



SUPER 32X



メタルヘッド

'95年2月　発売予定 価格未定

テクスチャーマッピング、ボクセルなど高度なCG映像で迫る、戦略性の高いロボット・アクション。



DOOM™ ドゥーム

12月3日発売予定

7,800円

己の肉体を信じて闘うのみ／滑らかで速い、超リアル3D空間で、話題を呼んだ名作が今よみがえる／





スーパー32X用ソフト続々登場／	
スーパーモトクロス	迫力のCG映像による本物の興奮を／
36グレイテストホール	本格的3Dゴルフであのフレッドカプルスと勝負だ。
TEMPO	思わず踊り出したくなる楽しい音楽アクション／
MOTHER BASE	クォータービューの超リアル3Dシューティング。
サージカルストライクCD	リアルイメージのダイナミックさに驚愕／
ファーレンファイトCD	レスキュー隊員となって人々を救出せよ／
サイバー ブロール	進化した格闘アクションゲームが今ここに／
ステラー アサルト	高速ポリゴン・シューティング。
シャドー オブ アトランティス	3Dの画面構成が強烈な印象のアドベンチャー。

16BITから32BITに広がるメガワールド。



メガドライブ用アップグレードブースター

SUPER 32X

スーパー32X 12月3日発売予定 16,800円

コンパクトになった16-BIT高性能マシン



MEGA DRIVE 2

メガドライブ2

好評発売中

メガドライブのニューハイパーアタッチメント



MEGA-CD 2

メガ-CD2

※MEGA-CD2のシステムには、別売のメガドライブ2かメガドライブが必要です。

好評発売中 29,800円

※表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。



BEEP! メガドライブ 12月号増刊
セガサターンマガジン Vol.1
1994年12月20日発行 発行人・橋本五郎 編集人・稲葉俊夫
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋浜町 3-42-3
電話 営業03・5642・8100 編集03・5642・8125
定価540円（本体524円）
Printed in Japan
T1017660120541
雑誌17660-12